HECHA EN ARGENTINA

XTREME PC

LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

FEBRERO 1999 • $4,90

URUGUAY $35 • BOLIVIA $14 • PARAGUAY G7800
CHILE $1600 • PERU $10 • ISSN 0329-5222

AÑO 2 • NUMERO 16



ESPECTACULAR NUMERO

380 TRUCOS

DE LOS MEJORES JUEGOS PARA TU COMPUTADORA!

Y además 23 reviews exclusivos:
V2000 • Falcon 4.0 • Oddworld: Abe's Exoddus • Speed Busters
WCW Nitro • Railroad Tycoon II • Sonic R • WWII Fighters • Recoil

9 770329 522002 00016

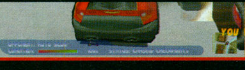
GRUPO 4 EDITORIAL

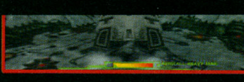
www.xtremepc.com.ar

EN ESTE NUMERO LA SOLUCION COMPLETA DEL KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY

XTREME PC

AÑO 2 • NUMERO 16









ESPECTACULAR NUMERO

380 TRUCOS

DE LOS MEJORES JUEGOS PARA TU COMPUTADORA!







ENCONTRALOS A PARTIR DE LA PAGINA 85

Nota del Editor

Algunos de ustedes estarán leyendo estas líneas desde alguna soleada playa de vaya uno a saber donde... (¡Aunque sea manden una postal!, ni nos acordamos del color de la arena... sniff). Otros en sus respectivos trabajos (seguramente aprovechando un descuido de sus superiores) y otros quizás en la comodidad que solo brinda nuestro hogar. Lo único que esperamos es que tengan sus computadoras a mano, porque en este número van a encontrar los trucos para terminar esos juegos endemoniadamente difíciles que nos complicaron la vida durante todo el '98 y lo que ya paso del '99. También encontrarán los previews exclusivos de South Park, un nuevo arcade 3D (que utiliza el engine del inminente Turok 2: Seeds of Evil) y que a su vez está basado en personajes de una de las series más divertidas de los Estados Unidos desde Los Simpsons, y toda la data sobre Redline, el nuevo juego de Accolade que mezcla lo mejor de juegos como Quake II y Quarentine o Carmageddon, en un cóctel sumamente explosivo. Además, este mes analizamos 23 juegos de la última camada del verano para que sepas en cuál invertir tu dinero con mayor seguridad.

¡Hasta la próxima!



South Park

Te mostramos uno de los arcades 3D más divertidos de los últimos tiempos.

XTREME PC

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

FEBRERO 1999

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti, Martín Varsano

CORRECCION

Mauricio Urbides

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Sebastián Di Nardo, Santiago Videla, Pablo Benveniste, Daniel Herbón, Durgan A. Nallar, Máximo Frias, Fernando Brischetto, Diego Rivas

IMPRENTA

New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 4304-3510.
INTERIOR / EXTERIOR D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36 Bs. As. Tel.: 4305-3160

XTREME PC ®, es una publicación mensual de Grupo4 Editorial®, Larrea 785 15° "B" Capital Federal, C.P. 1030. Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 0329-5222
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

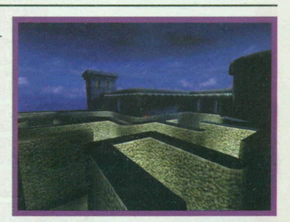
Blood 2 tendrá su primera expansión

Gracias al éxito que tuvo la segunda parte de este juego, la gente de Monolith ya está trabajando en una expansión que por ahora no tiene nombre, lo único que nos han adelantado es que en este agregado del Blood 2, los protagonistas serán los cuatro elegidos y en este caso les tocará enfrentarse con sus peores pesadillas.



Está previsto que el estilo de este juego sea más parecido al del primer Blood, especialmente en las modalidades "Multiplayer", además los miembros de su equipo de desarrollo adelantaron que habrá 2 armas nuevas junto con algunos nuevos enemigos comunes y hasta un nuevo enemigo final.

Por ahora eso es todo lo que sabemos acerca de esta expansión ya que la empresa que se encargará de su distribución (GT Interactive) todavía no dió su fecha de lanzamiento.





Unreal Tournament vs Quake III

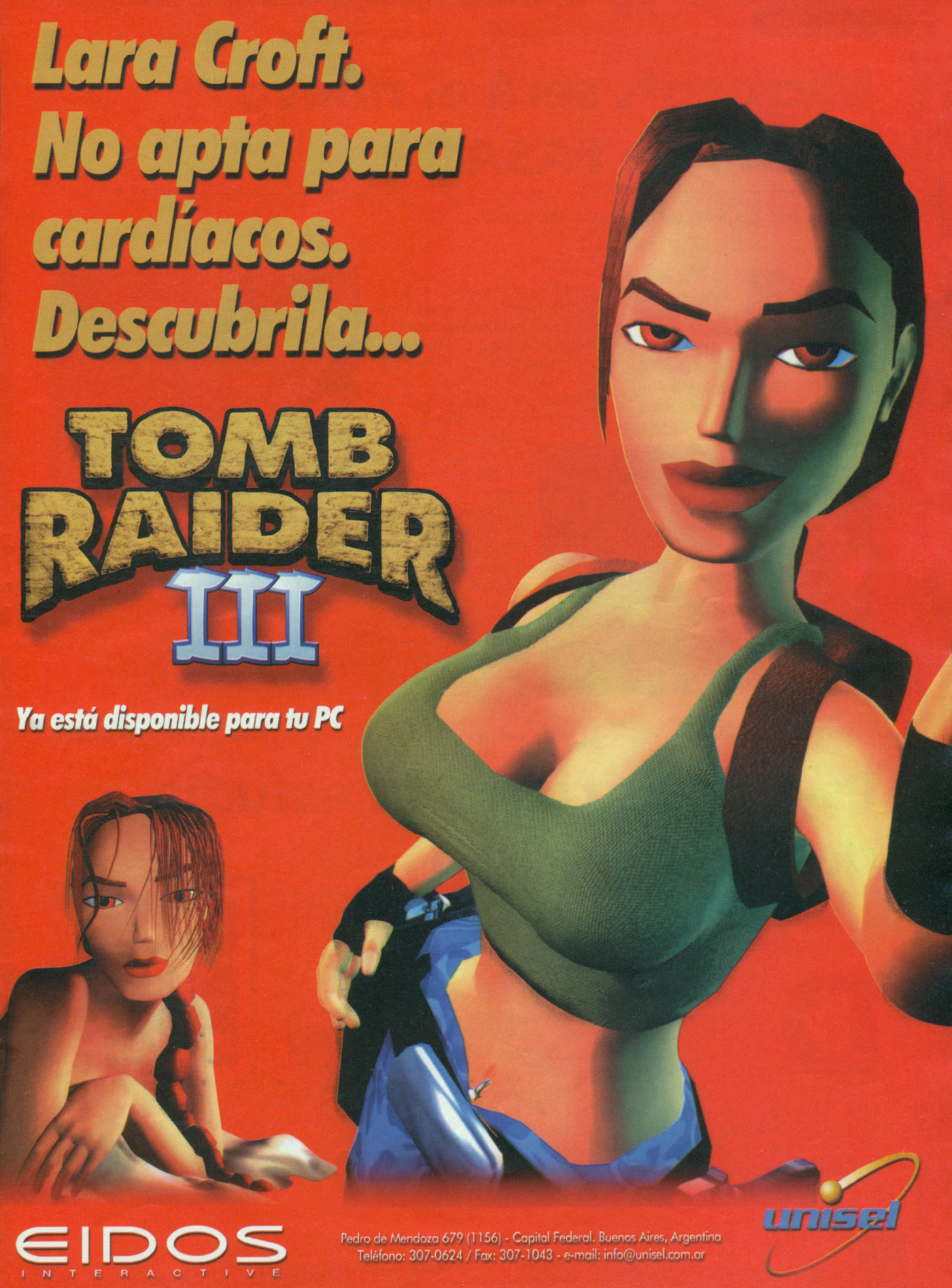
Finalmente, el Vicepresidente de Epic Megagames decidió romper el silencio que la compañía guardaba acerca del lanzamiento de Unreal Tournament y anunció que su fecha de salida será adelantada y este título estará a la venta en el mes de Marzo en sus versiones para PC y Mac.



Como ya estarán enterados, Unreal Tournament será un juego sólo para jugar por red, módem o Internet, que además tendrá algunas opciones para jugar contra la máquina en la modalidad "Botmatch", lo cual lo coloca como competidor directo del Quake III: Arena de ID Software y seguramente ésta es una de las razones por las cuales se decidió adelantar su fecha de salida y así tener un par de meses de respiro antes de que ambos títulos empiecen a sacarse los ojos.

Por su lado, la gente de ID no se quedó atrás y anunció que para Marzo ellos lanzarán una versión "Shareware" de su producto y el mismísimo John Carmack dijo que su tecnología estará más que lista para quedar bien parado, según parece a partir de Marzo, ID y Epic comenzarán su propio "Deathmatch" fuera de las pantallas... y ustedes ¿A quién le apuestan?




Lara Croft.
No apta para
cardíacos.
Descubrila...
TOMB
RAIDER
III
Ya está disponible para tu PC
EIDOS
INTERACTIVE
Pedro de Mendoza 679 (1156) - Capital Federal. Buenos Aires, Argentina
Teléfono: 307-0624 / Fax: 307-1043 - e-mail: info@unisel.com.ar
unisel

Microsoft será el nuevo dueño de FASA

O de como Bill Gates piensa comprarse todo, paso a paso...

Microsoft anunció oficialmente que está lista para adquirir las compañías FASA Interactive y Virtual Worlds, obviamente para tratar de meterse un poco más en el mundo del entretenimiento, aunque esta vez con títulos más competitivos y de mayor calidad.



Ed Fries, gerente general de la parte de juegos de Microsoft explicó que una de las razones más importantes por las que decidieron hacer esta compra fue porque la licencia de Mech Warrior, hasta el momento ha generado una de las series más vendidas en el mercado de PC de la historia y además porque es sinónimo de tecnología de punta y un estilo de juego muy llamativo, de manera tal que uno de los proyectos de Microsoft de aquí en más será desarrollar y explotar el universo de Battle Tech tanto como les sea posible.



Hasta ahora, los planes de Bill incluyen adueñarse de todos los derechos sobre los dos primeros títulos de la saga Mech Warrior y sus correspondientes expansiones, así como también de los de Mech Commander, e incluso está viendo la posibilidad de comprar los derechos de otros títulos más recientes de FASA como por ejemplo el Shadowrun. Por otro lado los voceros de Microsoft rápidamente salieron a aclarar de que el repentino interés de Bill por devorar al universo de Battle Tech no alcanzará al Mech Warrior 3, cuyo lanzamiento está muy próximo y será publicado por la compañía Hasbro Interactive, la nueva dueña de Microprose.

Psygnosis cierra su estudio de San Francisco

La compañía de Sony pierde parte de su estructura y de sus gastos, en preparativos (según se comenta) para una futura venta.

Después de varios meses de analizar su situación y varias idas y vueltas, finalmente la compañía Psygnosis decidió cerrar su estudio en la ciudad de San Francisco, porque, según un alto directivo de la empresa, los costos operativos para mantener funcionando este estudio junto con el que está situado en Foster City no se justificaban, teniendo en cuenta que ambas oficinas están ubicadas a unos kilómetros de distancia. Por este motivo se estima que alrededor de unas 20 lechuzas se quedarán en la calle y aproximadamente otras 6, en su mayoría productores, tendrán que acomodarse en la madriguera de Foster City por el momento.

Por otra parte, parece ser que Psygnosis ha cancelado la mayoría de los proyectos que estaban siendo desarrollados internamente en los Estados Unidos, aunque anticiparon que los títulos que ya estaban anunciados como por ejemplo: Drakkan: Order of Flame, Metal Fatigue, la nueva versión de Hired Guns para PC y Motocross Madness para Playstation no se verán afectados, mientras tanto las causas de estas sorpresivas cancelaciones no están del todo claras, así que habrá que ver que pasa.

Intel anuncia su nueva marca: Pentium III

El nuevo micro de Intel se aproxima para vaciar, una vez más, las billeteras de los tecno-fanáticos.

Basado en su altamente reconocida y exitosa tecnología, Intel ha anunciado su próximo microprocesador Pentium III, cuyo nombre en código es "Katmai".

El nuevo micro se pondrá a la venta en dos versiones simultáneamente, tanto de 450 MHz como de 500 MHz, y si todo marcha como la gente de Intel lo planifica, saldrá a la venta a finales de Abril de este año.

Intel también informó el nombre oficial de las nuevas instrucciones del Pentium III: Streaming SIMD Extensions, éstas poseen tres grandes mejoras:

- *Arquitectura de memoria con control de caché.*
- *Nuevas instrucciones para multimedia que mejorarán los gráficos 3D, el audio, el video y el reconocimiento de voz.*
- *Instrucciones SIMD de punto flotante.*



Todavía no hay detalles del precio, aunque se confirmó que desarrolladores de software, incluyendo diseñadores de juegos, ya están preparando productos que capitalizarán las nuevas instrucciones. Cuando se preguntó sobre si Intel postergó la implementación de alguna mejora para un futuro procesador (como para anticiparse a nuevos movimientos de la competencia), Intel respondió a secas: "Este es el procesador correcto para el momento correcto"...

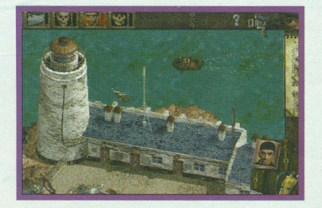
Commandos: Behind Enemy Lines

Eidos se prepara para sacar a la venta una expansión para el Commandos

Eidos Interactive anunció que en Marzo hará el lanzamiento al mercado de la primera expansión para este sensacional juego y se llamará Commandos: Beyond the Call of Dut. Este producto estará basado en los personajes y el estilo del juego original. En este caso, el juego, estará compuesto por 8 misiones en nuevos escenarios, gráficos con una mayor resolución, nuevas armas, nuevas unidades enemigas, etc.

La gente de Eidos, encargada de promocionar este título, anunció que un demo de 1 nivel de este agregado estará disponible en muy poco tiempo, posiblemente en las primeras semanas de Febrero.





NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

Los diseñadores del Jedi Knight harán un nuevo juego de acción en 3D

La compañía GT Interactive ha llegado a un acuerdo con la gente de Infinite Machine, una empresa fundada por el diseñador del Jedi Knight (Justin Chin) y el programador de este reconocido éxito de LucasArts (Chen-Yuan Wang) y su primer proyecto en conjunto será desarrollar un juego de acción en 3D que saldrá a la venta más o menos para el año 2000.

Con este acuerdo GT Interactive se quedará con los derechos tanto de sus respectivas expansiones y continuaciones, como los de las versiones para consolas.

De todas formas creo que a menos que la empresa de estos muchachos tenga una buena cantidad de gente a su disposición, en dos años no se si podrán lograr algo realmente competitivo... no lo sé, tal vez esté equivocado... o tal vez no, sólo el tiempo lo dirá.

Las ventas de Settlers III sobrepasan las 500.000 unidades

Para aquellos que todavía no lo conocen, Settlers III es un juego de estrategia en tiempo real en el que no sólo tendremos que vencer a nuestros enemigos, sino que también tendremos que ocuparnos del desarrollo de nuestra civilización y tratar de hacer que crezca lo más posible.

Actualmente el juego se encuentra disponible en más de 3.700 comercios en todo el mundo y ya se han hecho versiones traducidas en 13 idiomas entre los que se encuentran el Castellano, Francés, Italiano y Polaco.

Thomas Hertzler, presidente y jefe ejecutivo de Blue Byte comentó que este título cuenta con una nueva protección para evitar su copia, con la que lograron disminuir notablemente el número de copias ilegales en circulación y a su vez aumentaron sus ventas.

Bethesda publicará el Magic & Mayhem

Un juego que Xtreme PC probó en la última exposición E3 y que realmente promete, por fin encontró una compañía para su distribución



Este nuevo título de la compañía Bethesda, estará dentro del género de la estrategia en tiempo real, pero según comentarios hechos por sus creadores, tendrá algunos elementos típicos de los RPG. Este título, que en un primer momento se llamó Duel: The Mage Wars, ha sido desarrollado nada más ni nada menos que por la gente de Mithos, que entre otras cosas son los responsables de grandes éxitos como por ejemplo la saga de los X-Com.

En este juego, controlaremos a un joven mago y tendremos que guiarlo en una aventura en la que deberá combatir contra otros hechiceros, monstruos y demás cosas.

Este título contará con un sistema de inteligencia artificial que se supone, se adaptará a la habilidad del jugador, con lo cual nos aseguran que no habrá dos combates iguales, en lo que se refiere al juego en sí, habrá aproximadamente unos 36 territorios para conquistar, también dispondremos de unos 60 hechizos diferentes y tendremos a nuestra disposición unas 21 criaturas mitológicas de toda clase.

Magic & Mayhem originalmente iba a ser distribuido por Virgin, pero esto no pudo ser ya que gran parte de los juegos de esta compañía fue comprada por Electronic Arts junto con la totalidad de Westwood Studios y este juego no entró en el paquete que Virgin vendió, por ese motivo aparentemente sus creadores debieron negociar los derechos de su juego con Bethesda.





GT Interactive compra Legend Entertainment

En un evidente intento por expandir su grupo de desarrolladores internos, GT Interactive adquirió la empresa Legend Entertainment, la cual se convierte en la séptima integrante de esta compañía junto con Cavedog Entertainment, Humongous Entertainment, Single Trac, Oddworld Inhabitants, Bootprint Entertainment y Reflections.

Gracias a esta reciente compra es que GT Interactive anunció que serán los encargados de publicar nada menos que el Unreal II, que actualmente está siendo desarrollado conjuntamente entre Legend y Epic.

Por otra parte Legend está trabajando en una expansión para el Unreal y en un título para PC conocido como Wheel of Time, que casualmente también utiliza el "engine" del Unreal y aparentemente tiene una serie de proyectos bastante interesantes para este año, aunque por ahora no hay mucha información al respecto.

LOS MAS JUGADOS EN XTREME PC

Posición de este mes	Título	Compañía	Género	Posición del Mes Anterior
1	FIFA '99	EA Sports / Microbyte	Deportes	2
2	Half-Life (Multiplayer)	Valve / Sierra / Ofiser	Acción / Arcades	1
3	Brood Wars	Blizzard / Ofiser	Estratégicos	-
4	WWII: Fighters	Jane's / EA / Microbyte	Simuladores	-
5	Myth II: Soulblighter	Bungie / Edusoft	Estratégicos	-
6	Thief: The Dark Project	L.G.T. / Eidos Int. / Unisel	Acción / Arcades	-
7	Oddworld: Abe Exoddus	OI / GT Interactive / Edusoft	Acción / Arcades	-
8	Carmageddon 2	SCI / Tele Opción S.A.	Acción / Arcades	7
9	Speed Busters	Ubi Soft	Acción / Arcades	-
10	PC Fútbol 6.0 Ap. 98	Dinamic MM / Centro Mail	Deportivos	3

Jugando gratis al SimCity por Internet

La compañía Electronic Arts está celebrando los diez años del lanzamiento del clásico SimCity poniendo una versión de este juego como parte de una página web (www.simcity.com) para que todos sus fanáticos, que por cierto no son pocos, puedan jugarlo totalmente gratis a través de Internet.

Este título ha vendido más de 5.000.000 de unidades en todo el mundo y esta versión "online" nos dará la posibilidad de conversar con otras personas mientras estamos construyendo nuestra ciudad imaginaria. Como complemento de esta versión gratuita del SimCity, esta página ofrece información muy precisa sobre el próximo lanzamiento del SimCity 3000, que según dicen combinará todo lo que ofrecían los títulos anteriores, aunque esta vez con muchas más opciones y un nivel de realismo muy superior.

Luego de que SimCity 3000 salga a la venta, esta página ofrecerá áreas para que los jugadores participen de concursos, intercambien estrategias o edificios creados por Maxis o por ellos mismos, usando una nueva versión del "Building Architect Tool" que estará disponible en este "site" en forma gratuita.





Parece ser que entre otras cosas, www.simcity.com tendrá enlaces con páginas relacionadas con Planeamiento Urbano, en la que podrán encontrar consejos de verdaderos expertos en la materia, así que estén atentos porque parece que la cosa va en serio.

Teniendo en cuenta que la versión anterior de este juego (SimCity 2000) está siendo utilizado en más de 10.000 aulas a lo largo de los Estados Unidos, la página ofrecerá manuales para docentes que estén interesados en el tema y deseen usar al SimCity 3000 como una herramienta de aprendizaje... lo que es el primer mundo ¿No?

FECHAS DE SALIDAS

Age of Empires II	Microsoft	Verano 99
Alien Vs Predator	Fox	Verano 99
Asheron's Call	Turbine/Microsoft	Verano 99
Baja 1000 Racing	Red Orb	Verano 99
Battle of Britain 1940	Talonsoft	Verano 99
Battlezone 2	Pandemic Studios	Fines del 99
Beneath	Activision	Verano 99
Birth of the Federation	MicroProse	Verano 99
Braveheart	Eidos Interactive	Verano 99
Canal Soccer 99	Infogrames	Verano 99
C&C: Tiberian Sun	Westwood	Verano 99
Civilization II: T. of Time	Microprose	Verano 99
Daikatana	Ion Storm/Eidos Interactive	Verano 99
Descent III	Interplay	Verano 99
Diablo II	Blizzard	Otoño 99
Drakan	Psygnosis	Verano 99
Duke Nukem Forever	Apogee/3D Realms	Verano 99
Dungeon Keeper II	Electronic Arts	Verano 99
Earthworm Jim 3	Interplay	Verano 99
Expert Pool	Psygnosis	Verano 99
Extreme Warfare	Red Orb	Verano 99
Fighter Duel 2	Ocean	Otoño 99
Fighter Legends	Jane's/EA	Verano 99
Fighter Squadron	Activision	Verano 99
Fighting Steel	SSI	Verano 99
Final Countdown	Impact	Verano 99
Flanker 2.0	SSI	Verano 99
Fly!	G.O.D	Verano 99
Force Commander	LucasArts	Invierno 99
Freedom in the Galaxy	Avalon Hill	Verano 99
Gabriel Knight 3	Sierra	Verano 99
Giants	Interplay	Otoño 99
Harpoon 4	SSI	Otoño 99
Heavy Gear II	Activision	Verano 99
Heroes of M&M III	3DO	Verano 99
Homeworld	Sierra	Verano 99
IA-10 Warthog	Interactive Magic	Verano 99
I. Jones / Inf. Machine	LucasArts	Otoño 99
Interstate '82	Activision	Verano 99
Jagged Alliance 2	Sir Tech	Verano 99
Knockout Kings	EA Sports	Verano 99
Lands of Lore III	Westwood Studios	Verano 99
Mechwarrior III	Microprose/FASA	Verano 99
Messiah	Shiny/Interplay	Verano 99
NASCAR Racing 3	Sierra Sports	Verano 99
Omikron	Eidos Interactive	Verano 99
Outcast	Infogrames	Otoño 99
Panzer Elite	Psygnosis	Verano 99
Phantom Ace	Virgin	Verano 99
Prey	Apogee/3D Realms	Verano 99
Prince of Persia 3D	Red Orb	Otoño 99
Quake III Arena	id Software/Activision	Verano 99
Rayman 2	Ubi Soft	Marzo 99
Reach for the Stars II	Microsoft/SSG	Otoño 99
Requiem	3DO	Verano 99
Revenant	Eidos Interactive	Verano 99
Revolution	Fenris Wolf/GT	Verano 99
Roller Coaster Tycoon	Microprose	Otoño 99
Screamer 3	Virgin	Verano 99
Secret of Vulcan Fury	Interplay	Otoño 99
Sega Rally 2	Sega	Verano 99
Shadowman	Acclaim	Verano 99
Shogun: Total War	EA	Otoño 99
Sid Meier's Alpha Cent.	Firaxis/EA	Verano 99
Skies	SegaSoft	Verano 99
Slave Zero	Accolade	Verano 99
Squad Leader	Big Time/Avalon Hill	Verano 99
StarCon	Accolade	Verano 99
Starship Troopers	MicroProse	Verano 99
Star Trek: First Contact	Microprose	Verano 99
Starsiege	Sierra	Verano 99
System Shock 2	EA	Otoño 99
Tomorrow Never Dies	MGM	Verano 99
T. Annihilation: Kingdoms	Cavedog	Otoño 99
Turok 2	Acclaim Entertainment	Verano 99
Ultima: Ascension	Origin/EA	Verano 99
Warzone 2100	Eidos Interactive	Verano 99
Wings of Destiny	Psygnosis	Verano 99
Wizardry VIII	Sir Tech	Verano 99
X-Com Alliance	Microprose	Otoño 99

Fechas estimativas de lanzamiento en USA.
Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías

previews

IMAGENES Y REPORTES EXCLUSIVOS DE LOS JUEGOS QUE SE VIENEN

En éste número:

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Acción / Arcades
- **COMPAÑIA:** *Digital Anvil*
- **DISTRIBUYE:** *Microsoft*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No disponible
  Completa: Invierno 99
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.digitalanvil.com

Loose Cannon

Chris Roberts y su compañía nos traen un juego que sin duda es una mezcla explosiva

Casi todos los jugadores conocemos a Chris Roberts y el excelente trabajo que realizó mientras estaba en Origin con la saga Wing Commander. También sabemos que hace un par de años se alejó de Origin para formar su propia compañía, Digital Anvil. Esto, que ya parece una tendencia en el mundo de los videojuegos (programadores líderes que buscan mayor libertad armando compañías propias, para luego asociarse con los grandes distribuidores) ha traído algunos resultados favorables y otros no tanto (sólo es necesario mencionar a John Romero y su esperadísimo Daikatana).



El caso de Chris parece estar muy bien encaminado, ya que junto a su equipo han estado trabajando en su oficina de Austin, Texas, en un proyecto hasta el momento super-secreto: Loose Cannon. Como si fuera poco, el distribuidor del juego no será otro que el mega-monstruo Microsoft, que cada vez está pisando más fuerte el terreno del software de entretenimiento.

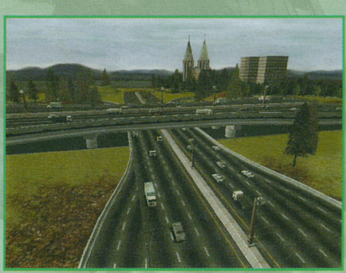
• *Dos por uno es negocio*

La dirección del proyecto está siendo supervisada por Tony Zurovek, uno de los integrantes del equipo responsable de la saga Crusader, también de Origin. Según lo que el ha contado, lo novedoso del título tal vez sea la mezcla de dos estilos de juegos que se complementan muy bien: Por un lado la más pura acción a bordo de un vehículo (de entre unos 15 seleccionables) y por el otro lado un arcade 3D en primera o tercera persona en el momento en que querramos descender de nuestro auto para terminar nuestro trabajo. ¿Y cuál es nuestro trabajo? Bueno, el Loose Cannon está ambientado en un futuro no muy promisorio, en el cual la economía de los Estados Unidos ha colapsado, dejando el sistema en un caos total. Sindicatos mafiosos han tomado el poder de lo que queda, y el crimen se ha elevado a niveles insospechados a través de todo el país. (¡Menos mal que nosotros vivimos en Argentina!).

Nuestra tarea será conducir a Ashe, un caza recompensas. Ashe es un tipo experimentado en la materia, y su reputación lo acompaña a donde quiera que vaya.

La acción que se genera cuando estamos a pié es realmente impresionante, estando a la par de los mejores arcades 3D en primera persona. En nuestra lucha podremos encontrar una gran variedad de armamentos, como lanzallamas, lanzamisiles, la infaltable Uzi de 9 mm, y por qué no, un láser de gran poder.

Si por el otro lado el andar a pié no es de nuestro agrado, podremos montar uno de los 15 vehículos de neto corte futurista (no olvidemos que el juego está ambientado en el año 2016). Tanto de una manera como de la otra, nuestra tarea (y por la cual nos pagan) es buscar y cazar a notorios criminales por todo USA, especialmente al premio gordo: Bishop,



líder de uno de los más grandes sindicatos.

• *Un engine asombroso*

Por lo que se puede apreciar en las fotos, el juego cuenta con un engine impresionante, que dejará a más de uno con la boca abierta, y que sin duda competirá con las bondades del nuevo juego de Activision que promete una acción bastante similar al Loose Cannon: Estamos hablando del Interstate '82.

La tarea de cazar a estos malvivientes no será nada fácil, ya que no piensan entregarse tan fácilmente, y por el otro lado, no olvidemos que tienen recursos como para defenderse de nuestros ataques. Que se le va a hacer, ¡Es un trabajo sucio pero alguien tiene que hacerlo!



Fleet Command

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Estratégicos*
- **COMPAÑIA:** *Sonalysts*
- **DISTRIBUYE:** *Jane's / Electronic Arts*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No disponible
  Completa: Otoño 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.janes.ea.com/

De los creadores del 688i nos llega uno de los juegos de estrategia más prometedores del año

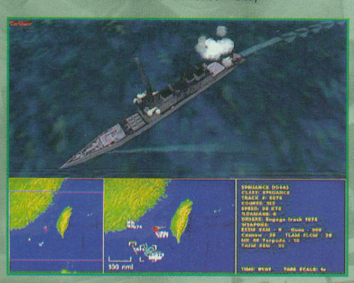
El género de la estrategia ha sido siempre uno de los más nutridos, especialmente porque es una de las categorías que tiene más seguidores en Estados Unidos, y por otra parte es muy tentador poder ser parte de acciones bélicas cruciales que han cambiado el curso de la historia en la Tierra (o en otros casos, ser el artífice de nuevos mundos en planetas distantes, o aniquilar razas enteras de alienígenas con malas intenciones). Dentro de la estrategia, sin duda el subgénero que predomina es el manejo de tropas o soldados en tiempo real (como en el Command & Conquer o Commandos). Poco se ha generado en el campo de las simulaciones militares actuales, y menos en tiempo real y con un engine que esté a la altura de los mejores simuladores de vuelo. Por eso no es extraño que Jane's haya decidido dar el paso definitivo en lo que podría revolucionar sin duda el género estratégico.

• De la realidad a la ficción hay sólo un paso

No se engañen. Este nuevo título de Sonalysts tiene muy pocos puntos en común con los tradicionales juegos de estrategia por turnos. Más bien es un intrincado juego de estrategia en tiempo real, en el cual deberemos comandar una inmensa flota, que dependerá de nuestras decisiones para realizar ciertos objetivos de manera correcta. Este logro se debe a Sonalyst, una compañía que en otras épocas solía proveer el más sofisticado equipo naval al Departamento de Defensa de los Estados Unidos, y luego del fin de la Guerra Fría se vio obligado a buscar nuevos horizontes. ¿Qué destino puede ser más apropiado que las simulaciones militares en la PC? La primer incursión de la compañía fue un título que es catalogado como el simulador de submarinos más realista del mercado (también bajo la tutela de Jane's): El 688i.

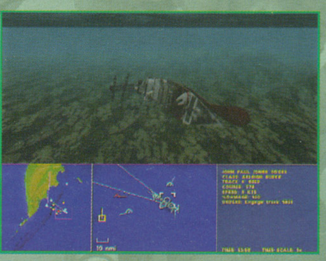
Fleet Command es el segundo título que la compañía está desarrollando, y según palabras de Mike Kolar, uno de los ingenieros del proyecto, "*688i fue modelado en una plataforma específica con el jugador sentado dentro de un submarino, monitoreando los sensores en varias pantallas. En el Fleet Command, estamos elevando a una nueva perspectiva el manejo de las unidades. La idea es que el jugador esté sentado en el cuarto del Sistema de Dirección de Combate (CDS), haciéndose cargo de todas las plataformas de armamento.*"

"*Esta vez*", continúa Kolar, "*el jugador estará aislado de los sensores y toda la información que tenga que ver con los aviones o los barcos. Deberá tener la cabeza más centrada en la organización estratégica del juego, dando órdenes para que luego la computadora se encargue de la ejecución de los disparos, entre otras cosas.*"









• Un nuevo nivel en planeamiento estratégico

En algunos aspectos, el Fleet Command tendrá ciertos puntos en común con el 688i, como por ejemplo el modelaje realístico de los sistemas de armamento y sensores. La diferencia principal radica en que en el Fleet Command (FC) la inteligencia artificial del juego maneja e interpreta todos los datos. Esto permite al jugador centrarse mejor en el manejo de los recursos y cómo operar su flota en tiempo real.



Como si esto fuera poco, el Fleet Command poseerá la mayoría de las flotas navales actuales, desde Argentina (¡esa!) o Corea del Norte, hasta la poderosa flota americana. Los modelos de las tropas de estos 16 países estarán representadas realísticamente en 3D, desde una pequeña patrulla costera hasta el más imponente portaaviones nuclear. Además, el juego tendrá objetivos terrestres fácilmente identificables (si somos adictos a las noticias que pasan por la CNN), como instalaciones de fabricación de los misiles Silkworm en Irán, y varias plantas químicas y bacteriológicas en Irak o Sudán.

"Todos los barcos, desde sus nombres reales y su capacidad, estarán representados de manera exacta en el FC", dice Kolar, tratando de dar una idea de la complejidad de esta simulación. "En el editor del juego, por ejemplo, los jugadores van a poder seleccionar un barco o avión en particular y crear su propio escenario. De todas formas, los jugadores estarán limitados a la fuerza actual de cualquier nación que elijan. Así que será imposible colocar 500 cruceros Ticonderoga en una mi-sión, simplemente porque no hay tantos en el mundo real."





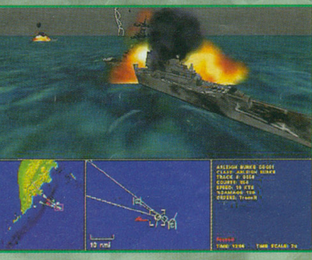
• La base de operaciones

¿Y cómo pondremos en práctica todo nuestro pseudo-conocimiento naval? La idea de observar el movimiento de toda nuestra flota, mientras estamos atentos hacia las acciones del enemigo, y que órdenes impartiremos a los nuestros para protegernos parece algo bastante complicado. Bueno, gracias al CDS la cosa será mucho más sencilla de lo que parece. El CDS está dividido en tres ventanas en su parte superior, en las que observaremos la acción, y un mapa 2D en la parte inferior, en donde visualizaremos el movimiento de nuestra flota. Fuera del CDS, veremos la acción en tiempo real, en una ventana 3D en pantalla completa.

En el mapa 2D, los jugadores tienen la opción de manejar simbología naval (bastante complicada, por cierto), llamada NTDS, o unos símbolos mucho más sencillos, que nos mostrarán la ubicación de los barcos, aviones, y otros objetos importantes en las inmediaciones de la región afectada. Si queremos, podremos clickear estos símbolos (o agruparlos con la "banda elástica") para que ejecuten órdenes similares, como por ejemplo identificar un submarino, atacar al enemigo, o tal vez activar alguno de los sensores de abordo. Y como todo esto es realizado en tiempo real, no bien hagamos click en cualquier objeto de la flota, podremos ver como se mueve en las pantallas superiores hacia su nueva posición.

• La más pura acción

Uno podría pensar que un juego de estas características puede ser realmente aburrido. Nada más equivocado, amigos. Gracias a las pantallas superiores (o el modo de pantalla completa) la acción estará frente a nosotros cada vez que lo deseemos. Para que puedan visualizar la cosa un poco más, les puedo contar que podremos seleccionar a dos Tomcats para que brinden protección a la flota. Luego de emitir la orden, los F-14 se elevarán, gracias a los ascensores del portaaviones, colocándose en la catapulta asignada, para luego de unos segundos partir hacia su misión. Si esto les parece poco, cada vez que ordenemos que uno de nuestros barcos dispare hacia un objetivo, veremos el lanzamiento del misil. Luego de que fue disparado, podremos seguir su curso en una de las ventanas, y ver si impacta en el lugar deseado. Por el otro lado, al vernos envueltos en un ataque (es obvio que nuestros enemigos no



se van a quedar de brazos cruzados) veremos las ametralladoras del barco tratando de destruir los misiles que estén a su alcance. Y todo esto con la calidad gráfica a la que nos tiene acostumbrados la gente de Jane's. Bastante impresionante, ¿No es cierto?

• La hora señalada

Ya falta poco para que el Fleet Command, sin duda uno de los juegos estratégicos más innovadores de este año, y tal vez una de las grandes sorpresas para los fans del género, esté disponible. Por supuesto, el examen que Jane's tiene que rendir no es fácil, ya que tendrá en este mismo territorio la competencia del Fighting Steel, de SSI, y del Harpoon 4, un clásico del género que pasará por primera vez al terreno 3D. Obviamente, confiamos en el buen desempeño de Jane's en la materia, y, teniendo de socio a Sonalysts, se puede decir que el Fleet Command sin duda llegará a buen puerto.

Septerra Core

El nuevo RPG que sigue al pié de la letra la tradición del animé japonés

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Aventuras / RPG*
- **COMPAÑIA:** *Valkyrie*
- **DISTRIBUYE:** *Monolith Product. / Topware Int.*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No disponible
  Completa: Fines de 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.lith.com

Sin contar raras excepciones (como por ejemplo el Final Fantasy VII o la saga de Fallout) los juegos de RPG que cobran vida en nuestras PC tienen poco en común con sus pares de las consolas. Especialmente en su estilo, ya que los que tienen una Playstation saben que casi todos los juegos de este género son generados en Japón, que ya ha hecho del RPG una forma de vida. Los americanos han sabido adaptarse en las consolas, pero el público de las PC parece no terminar de comprar la idea de un RPG con personajes muy identificados con el animé.

La tendencia ahora parece invertir los roles, ya que una pequeña compañía llamada Valkyrie está produciendo un nuevo título para la PC que será fiel en cada detalle a esos juegos japoneses que inundan las consolas: Su nombre es Septerra Core.

• Las siete capas

Tal vez uno de los puntos fuertes del Septerra Core (SC) sea su historia, que es la siguiente: En el juego, seremos Maya, una recolectora de basura y demás baratijas de la segunda capa. ¿Segunda capa, se preguntarán ustedes? ¿Qué tomó este pibe, dirán? Déjenme aclararles un poco las cosas: El mundo en el cual se desarrolla el SC es uno que está dividido en siete capas, las cuales están ubicadas una encima de la otra, siendo el núcleo de todas la primera, una gigantesca computadora que controla todo (conocida como Core). Nuestra amiga Maya recoge las porquerías que tiran los habitantes de la tercera capa, y así sus días van pasando, hasta que las cosas se complican (no les vamos a contar demasiado porque justamente la historia es uno de los atractivos del juego) y Maya deberá emprender una búsqueda para resolver unos misteriosos secretos a través de las siete capas.

• Ser NPC o no ser NPC

A los que les gusta un mundo poblado de personajes generados por la computadora (llamados comúnmente NPC) con quienes hablar, encontrará en el SC una increíble variedad: Más de 100 personajes con los que interactuar, todos ellos con personalidades muy diferentes y sorprendentes. Además, a través de sus viajes, Maya se encontrará con gente que la acompañará en su travesía; cada uno de estos caracteres es tan complejo como nuestra heroína, ya que tienen diferentes habilidades y estilos de ataque, y reaccionan de manera diferente según lo que se les presente. De esta forma, el equipo (o party, según la jerga de los jugadores de RPG) realizará acciones bastante impredecibles. Esto, está de más decirlo, puede sonar complicado para muchos, pero para los fans de este género sin duda es música para sus oídos.

• Los gráficos

Los gráficos tal vez merezcan una nota aparte, ya que son realmente exquisitos y con un detalle (obviamente el juego está desarrollado en 16 bits con gráficos SVGA) pocas veces visto en un juego de estas ca-



racterísticas. Al parecer, Valkyrie se ha tomado el trabajo de renderizar más de 200 locaciones para explorar en este complejo y original mundo, con lo que nos aseguramos que recorrerlas no sea algo monótono (algo bastante común en los RPG tradicionales, en donde hay que recorrer infinidad de cavernas y ciudades similares).

Por último, hay que mencionar los enemigos que encontrará Maya en su periplo, como ser abominables zombies, piratas o robots de combate. Todos estos están renderizados en 3D, prestándole la mayor atención a los detalles. El combate es por turnos (al igual que la mayoría de los RPGs japoneses) y por la cantidad de conjuros que tendrá el SC (alrededor de 124) parece ser que la acción no dará respiro al jugador en ningún momento. ¡Fans de los RPG, no se lo pierdan!



PRIMERA SELECCION ANUAL

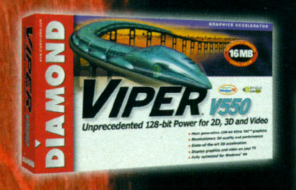
PREMIOS XTREME

A LOS MEJORES JUEGOS DE 1998

Esta es tu oportunidad de reconocer el mejor juego de este año. Tu voto y el de todos los lectores de XTREME PC premiará por primera vez la creatividad y originalidad de tu juego favorito, el cual se hará acreedor de un premio especial que lo distinguirá de sus pares.

COMPLETA EL CUPON, ENVIALO POR CORREO O E-MAIL, Y GANA ESTOS SENSACIONALES PREMIOS!

1ER PREMIO: 1 DIAMOND VIPER V550
2DO PREMIO: 1 TEPPRO 3D HULK III VOODOO BANSHEE
3ER PREMIO: 1 DIAMOND MONSTER SOUND M80









DIAMOND

Acordate: Si enviás el cupón por correo, hacelo a "PREMIOS XTREME - Larrea 785 15 "B" (1030) - Capital Federal" y si es por e-mail, a premiosxtreme@ciudad.com.ar, indicando en el título del mensaje "PREMIOS XTREME"

A NOMBRE Y APELLIDO ______ B EDAD ______
C NRO. DOCUMENTO ______ D TELEFONO ______
E DIRECCION ______ F C.POSTAL ______
G LOCALIDAD ______ H PROVINCIA ______
I ¿Cómo conociste a XTREME PC? ______

J ¿Cuáles son tus programas favoritos de radio?
1 ______
2 ______
3 ______

K ¿Cuáles son tus programas favoritos de TV?
1 ______
2 ______
3 ______

L Además de XTREME PC, ¿Qué otras revistas lees?
1 ______
2 ______
3 ______

M A tu criterio, el mejor juego de 1998 es:
______

BASES DE LA SELECCION

1) Se admite la presentación de más de un cupón en el mismo sobre, o de varios e-mails de la misma dirección, la única condición es que sea un cupón por cada persona. Si se repite el nombre del participante en más de un cupón, se dascartarán los sobrantes automáticamente. 2) Se admite el envio de fotocopias si no se quiere cortar la revista. 3) El sorteo de los premios se realizará el 22 de Febrero y los resultados se publicarán en el número correspondiente al mes de Marzo de XTREME PC. 4) Los ganadores serán comunicados fehacientemente del premio obtenido y el lugar donde retirarlo. Esa información será comunicada telefónicamente y publicada dentro del número correspondiente al mes de Marzo de XTREME PC. 5) Los ganadores ceden a XTREME PC el derecho de publicar sus datos personales en las formas que dicho titular considere conveniente, sin derecho a compensación alguna durante la selección y hasta los 365 dias de su finalización. 6) Los ganadores deberán retirar sus premios dentro de los 60 dias de efectuado el sorteo. 7) La falta de retiro de los premios dentro de las fechas estipuladas anteriormente hará perder a sus ganadores el derecho de recibirlos. 8) XTREME PC podrá ampliar, reducir o modificar la nómina de premios. 9) XTREME PC no otorga garantia de calidad, funcionamiento ni ninguna otra en relación con los premios que se ofrezcan. 10) XTREME PC no es responsable por ningún daño o perjuicio de cualquier tipo a los ganadores o a terceros que pudieran ocasionar el uso de los premios. 11) XTREME PC puede modificar sin previo aviso las fechas de comienzo y finalización. 12) XTREME PC podrá utilizar con fines comerciales la información obrante en los cupones de la selección. 13) La participación en esta selección implica el conocimiento y aceptación de estas bases asi como de las desiciones que adopte XTREME PC sobre cualquier cuestión no prevista en las mismas.

Team Fortress 2

Los creadores de Half-Life preparan el próximo golpe

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Acción / Arcades*
- **COMPAÑIA:** *Sierra Studios*
- **DISTRIBUYE:** *Sierra Studios*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No disponible
  Completa: Primer cuarto 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.sierrastudios.com



TF2 cuenta con nueve clases de caracteres con habilidades especiales.

Por Durgan A. Nallar

Pensado originalmente como un agregado para el impresionante Half-Life, Valve anunció que está convirtiendo la segunda parte del más popular mod de QuakeWorld en un juego en sí mismo. Con ese fin, convencieron a los tres cráneos del grupo australiano TeamFortress Software, creadores del mod original, para que se radicaran en las oficinas de Valve en Seattle, donde hoy se encuentran abocados a la programación de lo que se espera sea el juego multiplayer más revolucionario de 1999, a pesar de la proximidad del enigmático Quake Arena.

Ya no caben dudas de que Half-Life es el mejor FPS (First Person Shooter) de todos los tiempos. Nunca, desde la época de Doom, un arcade 3D había conmovido más al mundo de los juegos. Half-Life es brillante. Nadie que se precie de jugador serio puede dejar de clavar el diente en la carne de Valve.

Half-Life fue lanzado al público como una nueva experiencia singleplayer, aunque no podía estar ausente el típico Deathmatch. El DM de Half-Life es sólido y veloz; después de todo cuenta con la ventaja de estar construido sobre el poderoso motor de id Software. Sin embargo, el único modo multiplayer es el DM, nada de Capture the Flag, juego cooperativo ni King of the Hill. Y, aunque la IA es impresionante, tampoco Valve nos dio la posibilidad de jugar contra bots (jugadores controlados por la computadora) como en Unreal. Ni siquiera hay una buena provisión de skins más allá de las pieles genéricas para los personajes masculino y femenino. ¿Acaso Valve descuidó el aspecto multiplayer?

Está visto que no. En el momento en que leen esta nota ya debe estar disponible el módulo para TeamFortress Classic en el site de Half-Life. Con este mod Valve asegura la vida de su hijo pródigo durante un largo, largo tiempo. TeamFortress es el favorito de la red debido a la posibilidad de elegir distintos caracteres, armas y el diseño inteligente de los niveles.

Un nuevo concepto

Gabe Newell, fundador y presidente de la hasta hace poco desconocida Valve Software, se propuso revolucionar el concepto de juego tanto singleplayer como multiplayer. "Me acuerdo haber estado jugando a Doom hasta las tres de la mañana", dice el gordito de anteojos, lacayo en otras épocas de la gigante Microsoft. "Fue la primera vez que me sentí asustado al usar una computadora. Y eso realmente me abrió los ojos. Experiencias como esa explican el por qué de que juguemos juegos de computadora". Más tarde se cansó de ver clones de Doom cuya única novedad era el aspecto gráfico, y entendió que se hacia necesario un nuevo enfoque. Teniendo esto en claro, compraron con ayuda de Sierra la licencia de uso del engine de Quake II y lo mejoraron de tal forma que apenas es reconocible. Cuando finalmente consiguieron contratar a la gente de TeamFortress Software y ellos obtuvieron visas de trabajo para poder ingresar a los Estados Unidos, no hubo tiempo de adicionar Team Fortress a Half-Life. De todas maneras éste cumplió las espectativas de Newell, al menos en el terreno singleplayer. "La gente está mirando hacia Half-Life y diciendo 'realmente esto está revolucionando la experiencia de jugar solo'. Y las reacciones de otros desarrolladores de juegos ha sido '¡Esto es genial! ¡Ustedes desmoralizaron a nuestro equipo!'". Newell no puede parar de sonreír.

Los australianos estudiaron el nuevo engine de Valve y pusieron manos a la obra. El módulo para Team Fortress Classic cobró forma y dejó impresionado a Newell, razón por la que decidió lanzar otro juego más, basado en el potencial desplegado ante sus anteojos, y llamarlo Team Fortress 2.

TF Classic y TF2 serán productos únicamente multiplayer, separados y ambientados en mundos distintos. Mientras el primero será un mod gratuito para los poseedores de HL, el segundo será un producto comercial. "Intentar que Team Fortress 2 sea una cosa agregada a Half-Life realmente no hace justicia al juego que podría ser", dice Newell. "Puede haber algo parecido entre ambos, pero nosotros estamos tratando de provocar dos tipos dife-





rentes de experiencia".

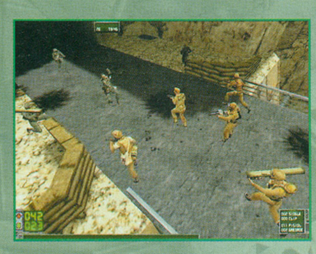
• El juego

Team Fortress 2 pondrá todo su potencial en ambientes de combate contemporáneos y realistas. Aquí, las clases de caracteres posibles determinan el estilo de juego. TF2 no es un típico Deathmatch o Capture the Flag, sino algo que lleva más lejos el concepto multiplayer.

Cada personaje tiene sólo dos o tres armas, correspondientes a la clase elegida. La munición está disponible en los depósitos de armas del equipo, no esparcida al azar por el nivel. Los depósitos, a su vez, son mantenidos y construidos por Ingenieros. Armaduras y medicinas son provistos por



Médicos de Campo. Cada una de las nueve clases de personajes luchan, se mueven y juegan diferente. La Infantería Liviana, por ejemplo, tiene armas de mayor precisión, pero de corto alcance, puede disparar mientras está en movimiento; la Infantería Pesada, en cambio, utiliza armas de menor precisión y mayor alcance, pero debe detenerse para abrir fuego. El Espía puede disfrazarse como cualquier personaje, pero su pistola con silenciador sólo es útil contra enemigos descuidados. La Infantería Lanzacohetes carga suficientes misiles, pero sólo puede recargar tras desplazarse veinte metros.



Ingenieros y Médicos son unidades de soporte para el resto de la tropa y no combaten. El Médico puede curar, pero la energía que pierde se recupera lentamente. El Ingeniero es capaz de ver y controlar a través de imágenes holográficas los puntos de abastecimiento, los puestos de torretas vigías y cámaras y construirlos en cualquier lugar del mapa. El Ingeniero pierde energía cada vez que construye, cuando las torretas disparan o cuando la tropa se reabastece en los depósitos. El Comandante monitorea el conflicto con ayuda de las cámaras de los Ingenieros y desde la perspectiva de las tropas y organiza los movimientos y ataques del grupo.

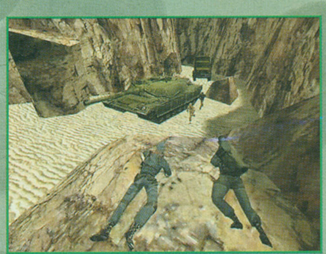
Un nuevo sistema de animación paramétrica está siendo implementado, avanzando todavía más sobre la impresionante animación esqueletal de Half-Life. Ahora, si un soldado cambia de trayectoria, no lo veremos como si estuviera patinando en hielo: su torso girará primero, luego sus piernas. De la misma manera, si desplazamos la mirada con el mouse, los demás verán a nuestro personaje mover la cabeza, tal como ocurre en la realidad.

La comunicación entre los jugadores es fundamental. TF2 contará con un sistema de audio y una librería de más de 1400 archivos de sonido que vocalizarán los mensajes escritos. Cada clase contará con su propia voz, que escucharemos como a través de un radio o, si tenemos dificultades técnicas, como estática. Podremos reconocer a alguien no sólo por su modulación de voz, también cada cual contará con una piel única. Valve actualmente experimenta con la posibilidad de agregar rostros personalizados por los jugadores.

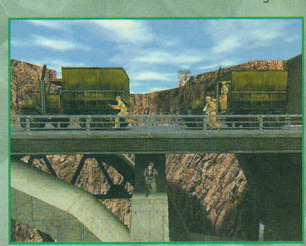
Vehículos realistas también contribuyen a la jugabilidad. Podremos conducir tanques y jeeps cargados con integrantes del equipo. Cuando un personaje muera, en lugar de surgir de la nada como ha sido siempre, aparecerá desde dentro de un tanque o será lanzado en paracaídas sobre el sector controlado por su grupo, acrecentando la sensación de realismo.

• Las misiones

TF2 tendrá 20 mapas, cada uno con un estilo de juego singular: habrá mapas de CTF (capturar la bandera); mapas de control territorial divididos en sectores, en los cuales se ganan puntos por la cantidad de



tiempo que cada equipo controle cierta área; mapas de estrategia en tiempo real estilo Command & Conquer, donde cada bando tiene que colectar recursos, construir una armería y barracas y hasta llamar a un escuadrón de helicópteros Apache; habrá también mapas de extracción, en los cuales es necesario rescatar con vida a un personaje neutral, y mapas donde habrán misiones de asesinato -como The Hunted President- donde un equipo tiene que matar a un individuo específico y el otro tiene que protegerlo. Algunos mapas son parte de mini campañas, en los cuales el desempeño del grupo determina recursos y objetivos en el siguiente mapa. Lo asombroso es que estos modelos no están codificados en el engine



del juego sino que son parte de un lenguaje de scripts interconstruido en cada mapa, de manera que cualquiera puede agregar nuevos objetos, generar otros completamente nuevos o redefinir las reglas. Esta tecnología incluso permite que cada mapa tenga su propio tutorial.

En adición, las misiones podrán ejecutarse con ayuda de Bots o contra ellos y en cualquier combinación. La IA permitirá que aprendan de las tácticas utilizadas en su contra, almacenen estadísticas en particular para cada mapa y reaccionen en concordancia... Evidentemente, éste es un título destinado a revolucionar al género. Quake III ya no está solo en la arena.

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** Acción / Arcades
- **COMPAÑIA:** Beyond Games
- **DISTRIBUYE:** Accolade
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: www.accolade.com
  Completa: Febrero 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.accolade.com



REDLINE

Accolade nos brinda lo que podría ser sin duda el futuro de los juegos en Multiplayer

Por Martín Varsano

No hay duda que hay una gran tendencia por parte de los desarrolladores a la mezcla de los géneros en este año que se viene. ¿Cuál es el motivo? Seguramente buscar una nueva camada de juegos que se distancien de los géneros convencionales, dando a los jugadores nuevas experiencias. Y tampoco hay ninguna duda de que este nuevo intento de las compañías por generar algo novedoso hace que este año aparezcan maravillas como ésta que vamos a mostrarles y que se llama Redline.

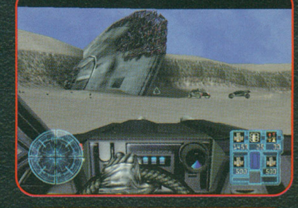
En un futuro no tan lejano

Obviamente, el juego tiene una historia, y que es la siguiente: Un hombre llamado Reich inventa una fuente de energía en el año 1950, que puede resolver todas las necesidades mundiales de energía. Este tecnología se ha mantenido en secreto, pero eventualmente, en un futuro no muy distante, la población mundial descubre el secreto, y los ambientalistas toman control del mundo. Pero quienes han detenido la tecnología en primer lugar deciden que la forma de retomar el poder es formar una corporación que pueda globalizar a toda la población mundial en un sólo objetivo: Deshacerse de las armas nucleares enviándolas a la Luna. La corporación consigue que las armas nucleares se trasladen a la Luna, y luego pone su verdadero plan en marcha, detonándolas y destruyendo la Luna. El impacto resultante es desvastador para todo el planeta, y sólo los que viven dentro de los domos de la corporación sobreviven al holocausto. Entre todo este caos, bandas rivales se forman en las afueras de los domos, batallando en vehículos especialmente diseñados para este fín. Si todo esto les sonó a las viejas películas de Mad Max, nada más acertado, ya que seremos algo así como el personaje que interpretaba Mel Gibson, a bordo de nuestro auto (siendo parte de una de las bandas, conocida como la Compañía), tratando de sobrevivir a toda costa en este mundo tan inhóspito.

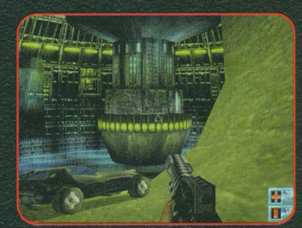
Dos modos de acción, una sola diversión

La gran diferencia de estas mezclas hace mucho más atractivo a Redline, que nos ofrecerá la posibilidad (es más, en modo de un sólo jugador es obligatorio realizar ciertas acciones a pié) de montar nuestro auto o luchar a pié. Lo interesante de todo esto es que los autos pertencen a diferentes clanes, por lo que las configuraciones de armas para cada vehículo serán únicas según a que banda pertenezca. Por ejemplo, la Compañía prefiere armas como los misiles o los proyectiles, mientras que los Red Sixers prefieren armamento basado en la energía, como lásers y otras yerbas.

De todas formas, no estamos confinados a manejar nuestro auto para siempre: Si queremos efectuar un cambio, lo único que hay que hacer es salir del vehículo, seleccionar un arma (de las diez disponibles para cuando estamos a pata) conocida como









EMP, y efectuar un disparo a cualquier vehículo enemigo. Esto hará que el conductor sea erradicado automáticamente del mismo, con lo que el auto de nuestro rival estará a nuestra disposición. El único inconveniente es que para poder robar un móvil enemigo hay que salir del auto, lo que significa que podemos ser blanco fácil de cualquier otro sacado detrás de un volante, y convertirnos en víctimas inocentes cual peatón del Carmaggedon. Es por eso que los programadores han tenido en cuenta esta debilidad, y han otorgado las armas de mayor poder a los que van a pié, así que será realmente interesante ver cómo los jugadores que están acostumbrados a conducir vehículos, como los del Interstate '76, o los viejos jugadores del Quake o Half-Life, realizan la transición de un entorno al otro.



¡Oh, qué bella vista!

Por supuesto, toda la calidad gráfica del Redline (se puede apreciar bastante bien en las fotos) tiene un precio: Necesita como requerimiento mínimo poseer una placa aceleradora 3D. Y el precio que se paga para poder jugar al Redline está más que justificado si se ven los detalles de los vehículos, efectos en general y en especial los escenarios, uno de los puntos más fuertes del juego. Las misiones para un jugador están divididas en doce niveles, que podrán parecer pocos para el jugador acostumbrado a los arcades 3D anteriormente mencionados, pero que tienen una inmensidad y complejidad pocas veces vista. Y ni hablar de los niveles diseñados especialmente para Multiplayer, ya que hay que tener en cuenta que deben ser lo suficientemente grandes como para poder recorrerlos a bordo de nuestro auto, y seguir siendo interesantes para los que decidan recorrerlos a pié. Todo un desafío que por lo que se ha visto en la demo, está cumplido.

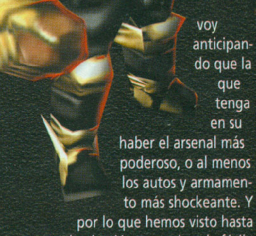
Algo más atrás les conté brevemente acerca de las armas que poseía el peatón, siendo éstas las más poderosas de todo el juego. De todas formas mi informe no estaría completo si no les comento un poco más acerca de la sierra eléctrica, una maravilla en su ejecución: Esta impresionante arma permite despedazar a nuestros enemigos, al igual que como solíamos hacerlo en el Doom II, pero además la sierra permite empujar a los jugadores por el aire si es apuntada hacia el piso. Este método de movimiento es limitado a unos cinco segundos cuando la sierra está funcionando a un 100%, pero es suficiente para poder elevarse hacia puntos más interesantes para emboscar a nuestros enemigos.

De a muchos es mejor

Después de todo lo comentado, creo que nadie duda del potencial que tiene el Redline en modo Multiplayer. Ya la posibilidad de ir a pié o en un vehículo aumenta la diversidad de opciones y formas de jugar. Y por si fuera poco, Accolade intenta superar los clanes del Quake con sus "bandas", ya



que éstas incorporan diferentes características en sus vehículos que los hacen bien definibles, y se verán partidarios de las diferentes bandas no bien el juego esté a la venta. Si me preguntan a mí cuál es la banda que prefiero, les voy anticipando que la que tenga en su haber el arsenal más poderoso, o al menos los autos y armamento más shockeante. Y por lo que hemos visto hasta el momento, la elección no será nada fácil. Así que ya saben, miren el semáforo antes de cruzar, ¡O por lo menos salgan armados hasta los dientes!





SOUTH PARK

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Acción / Arcades*
- **COMPAÑIA:** *Iguana / Acclaim*
- **DISTRIBUYE:** *Microbyte*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No disponible
  Completa: Febrero 1999
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.acclaim.net

Un nuevo estilo para los arcades 3D

Por Maximiliano Peñalver

Seguramente ni Trey Parker ni Matt Stone pensaban que alguna vez su método de animación (basado en personajes armados de recortes de papel y luego animados por medio de computadoras) se volvería tan popular y menos aún a manos de las aventuras de cuatro chicos maleducados, habitantes de South Park, Colorado. Pero antes, remontémonos un poco en la historia.

En 1995 un corto de animación realizado por dos - hasta el momento - ignotos personajes empezó a dar vueltas entre los jerarcas de los grandes estudios. Estamos hablando de The Spirit of Christmas, un corto de animación en el que Jesús y Papa Noel se trenzan en una encarnizada batalla, tanto física como verbal y en la que participaban cuatro chicos hoy por hoy muy conocidos: Kyle, Cartman, Stan y Kenny.

Todo comenzó cuando un alto directivo de Hollywood le dio a Trey Parker 2.000 dólares para que le produzca un video que sirviera de tarjeta navideña para enviarles a sus colegas.



¿El resultado? El corto fue tan gracioso que se comenzó a formar una cadena interminable de gente enviándose copias del cassette, hasta que incluso a los mismísimos Parker y Stone se les acercó un amigo diciendo: "!Tienen que ver esto!"

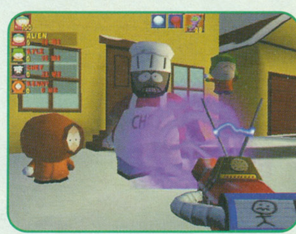
El éxito

Tras este hecho, los grandes canales se pusieron a la caza del talento de estos dos muchachos, ofreciéndoles que adaptaran The Spirit of Christmas a un formato serial semanal, pero obviamente bajándole un poco el tono. Parker y Stone no transaron y finalmente apareció Comedy Central, un canal de poca trascendencia en ese momento que les ofreció la oportunidad de hacer lo que quisieran, sin restricciones. Así nació South Park y el increíble suceso que es hoy por hoy en Estados Unidos, con un flamante CD, libros, DVDs, VHS, muñequitos, un largometraje de próxima aparición y todo el merchandising imaginable.

Era evidente que tarde o temprano un éxito de este calibre no se les escaparía a los productores de software y como no podía ser de otra manera, Acclaim, la otrora acaparadora/destructora de grandes licencias (¿Alguien se acuerda de Batman Forever?) consiguió los derechos para Nintendo 64 y PC.

Por suerte esta tendencia de Acclaim fue cambiando y aunque Batman & Robin para Playstation fue un verdadero desastre, no realizó otra licencia de renombre desde su reestructuración en la que títulos como Forsaken o Turok: Dinosaur Hunter hablan





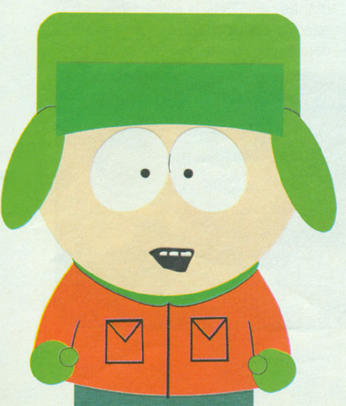


por sí mismos de su esfuerzo por mejorar la calidad de sus productos.

Welcome to South Park

Acclaim puso para este proyecto (que tendría un plazo de desarrollo de tan solo nueve meses) a Iguana, la mejor de sus divisiones, creadores entre otros éxitos de las conversiones de NBA Jam o de juegos como WWF: Warzone y autores del engine de Turok: Dinosaur Hunter y de su continuación Turok 2: Seeds of Evil de próxima aparición en PC, del cual con algunas modificaciones fue utilizado para crear el juego de South Park.

A cargo del proyecto se encontró Jeff Everett, un experto en la industria y otrora colaborador en la saga Wing Commander de Origin. Como todos sabemos nueve meses para terminar un proyecto es muy poco tiempo. Pero Everett tenía algunas ventajas. Primeramente un engine terminado y pulido, pero por sobre todas las cosas, muy bueno y versátil. Además de tener el apoyo indispensable de Parker y Stone, que no sólo colaboraron en varios aspectos del diseño, sino que grabaron todas las voces necesarias para el juego.



Los conocedores de la serie sabrán lo elemental de este aspecto, ya que éstas son lo que realmente potencian la gracia de la serie y sin las cuales, hacer un juego divertido y fiel a South Park se volvería una tarea harto complicada.

El argumento

Cuando las primeras sesiones de diseño tuvieron lugar, se barajaron miles de ideas para el argumento. Después de todo con el material que otorga la serie se podría hacer casi, casi un juego sobre cada capítulo. Al final se decidió hacer un arcade 3D, dividido en cinco episodios con una historia central que los una entre sí.

Un cometa se aproxima a la tierra y pasará cerca, muy cerca de South Park, mientras esto ocurra, todo tipo de delirantes situaciones se desatarán en este pequeño y "tranquilo" pueblito de Colorado, Estados Unidos.

Los cuatro chicos deberán lidiar con pavos enloquecidos, unos extraños mutantes, aparatos electrónicos con vida propia, juguetes poseídos como muñecas que al mejor estilo "El Exorcista" giran su cabeza 180 grados y lanzan un asqueroso vomito verde, hasta defender a la tierra de un ataque alien (los cuales se aprovechan de la situación) con el propósito de experimentar con las vacas quién sabe que extrañas cosas. ¿No entienden nada?... Bienvenidos a South Park.

La tercera dimensión

La serie de TV está realizada completamente en 2D, por lo que la opción de las 3D en el juego es quizás un desafío extra para sus creadores, pero por lo que pudimos ver en una beta, salieron más que airosos con el resultado. Es realmente espectacular ver a nuestros personajes favoritos caminando en un entorno que "es" South Park, ya que todo está reconstruido de una forma que el espíritu de la serie se mantiene inalterable.

Incluso pese a tener un engine realmente potente, los artistas se tuvieron que contener a la hora de querer implementar sofisticados gráficos o demasiados coloridos ya que la premisa era mantenerse acordes a la serie y no intentar ir más allá. Por supuesto dispone del ya clásico soporte para 3Dfx.

En el juego recorreremos una gran cantidad de niveles, montañas, el pueblo, la nave espacial de los aliens, una juguetería e inclusive un gigantesco estacionamiento. Por suerte, Chef, el libidinoso cocinero de la escuela estará siempre ahí para orientarnos sobre las diferentes situaciones a resolver.

En estos ambientes nos enfrentaremos con varios enemigos, divididos en dos categorías: normales y "tanques" que a su vez generan hasta el infinito nuevas unidades normales hasta que son destruidos. Si no los eliminamos antes de que lleguen a la ciudad, al finalizar el nivel deberemos combatir simultáneamente a todos los que se nos hayan escapado, antes de que destruyan por completo la ciudad en una especie de mini-nivel.



Las armas

En todo arcade 3D, las armas son el punto clave en su éxito o fracaso. Grande debe haber sido la desesperación de Iguana al enterarse que





Comedy Central no permitiría que los chicos de South Park utilicen armas "reales". Pero lo que en un principio parecía un obstáculo al final terminó siendo uno de los detalles más graciosos de todo el juego. Nuestra arma básica serán las bolas de nieve, rápidas e infinitas, que incluso pueden ser potenciadas, como casi todas las armas del juego, con una especie de "Second Fire". Además tenemos pelotas playeras, un lanza vacas realmente espectacular o los flatulentos muñequitos de Terrence & Phillip, un lanza sopapas que dicho sea de paso su munición puede ser recogida nuevamente, o un poderoso rayo con tres habilidades: convertir a las personas en inocentes animalitos, encogedor o lanzador de pirañas, sin olvidarnos por supuesto de la ametralladora lanza esponjas y de la gallina sniper.

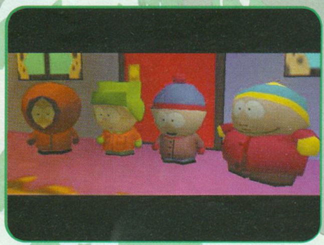
El lenguaje

La serie se caracteriza - como ya dijimos - por su fuerte lenguaje, era obvio que en su versión computarizada debería mantener este espíritu también. Tras escribir cientos de frases con los diálogos para los diferentes eventos del juego, la gente de Iguana se dispuso a grabarlos junto a las voces originales del show que en su mayoría realizan los mismísimos Parker y Stone.

La gran pregunta ahora es ¿Podrá todo este diálogo llegar sin censura a la PC? Hay rumores de que habrá una opción para que ni siquiera las palabras más fuertes (que hasta en la TV están pisadas con Bleeps) no estén censuradas. Seguramente es algo que habrá que oír para creerlo.

Multiplayer

A mi entender uno de los aspectos más importantes de South Park en PC será su modo Multiplayer. No sólo por el extremo



cuidado que se le puso al mismo, sino por la misma naturaleza, tan agresiva de los personajes. Los fanáticos se pondrán contentos al saber que más de veinte caracteres de la serie participarán de este modo, obviamente todos con las voces originales, grabadas especialmente para la ocasión. Incluso se puede recrear la batalla de la anteriormente mencionada The Spirit of Christmas, ya que Jesús y Papa Noel serán personajes secretos seleccionables.

Los personajes respetan sus tamaños originales, o sea que si jugamos con el hermano de Kyle, Ike, tendremos menos energía pero seremos un objetivo muy difícil de acertar, ya que seremos muy pequeños en pantalla.

Uno de los detalles más graciosos del Multiplayer es la máquina alien, un "arma" exclusiva de este modo. Este aparatito permite, si se acierta al objetivo, dejarlo cantando como un idiota una vieja canción de los años 40, mientras tanto todos los demás jugarán al tiro al blanco con el nuevo Ricky Martín del subdesarrollo.

Aunque los más salvajes se pueden llegar a sentir decepcionados al ver que tras un impacto con el lanza vacas no queden los pedacitos de los personajes esparcidos por la pantalla, los que le den la oportunidad seguramente se acostumbraran a este nuevo "estilo" de Deathmatch en el que los insultos están a la orden del día. Habrá un total de 25 niveles para jugar en esta modalidad y se incorporará al juego una versión shareware del Game Spy para buscar automáticamente en Internet el mejor server para nuestros propósitos.

En resumen

South Park es un juego que promete, seas un fanático o no de la serie en la que está basado. De la mano de Iguana y de un engine acorde a los tiempos que corren, el input de los creadores y la dedicación que le puso el equipo a la recreación de la ambientación lo aseguran como uno de los juegos más graciosos de todos los tiempos y para los que todavía no conocen a Cartman y compañía pueden empezar, si tienen Internet por: www.comedycentral.com, el sitio oficial de la serie o para los curiosos es posible bajar el antológico corto The Spirit of Christmas en varias formatos y calidades en: http://www.cen.uiuc.edu/~tskirvin/soxmas/, sino sólo queda acercarse al Club del Comic o a Camelot y conseguirse en video o DVD los capítulos de la primer temporada como para tener una idea un poco más clara de que se trata toda esta locura.



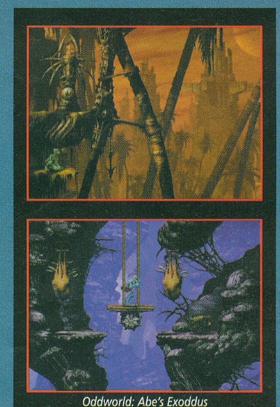
LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC



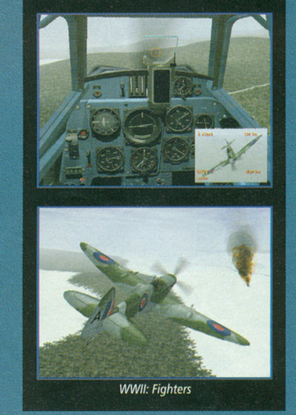
Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME. ¿Qué es el PREMIO XTREME? Son los juegos que reciben una puntuación del 90% o más, y que están según nuestro criterio, dentro de los clásicos de la PC.



Railroad Tycoon II

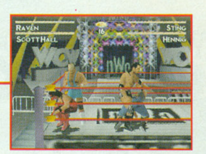


Oddworld: Abe's Exoddus



WWII: Fighters









¿COMO ES EL SISTEMA DE PROMEDIOS DE XTREME PC?

100% al 90% - CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% - EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% - MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aun así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% - BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

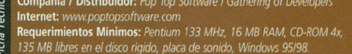
59% al 50% - REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% - MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% - MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

PROMEDIO 92%





Ficha Técnica
Compañía / Distribuidor: Pop Top Software / Gathering of Developers
Internet: www.poptopsoftware.com
Requerimientos Minimos: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, 135 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.



Railroad Tycoon II

Empresa con gran futuro...

Por Daniel Herbón

Pop Top Software nos sorprende con esta maravillosamente realizada continuación de uno de los juegos de estrategia comercial en tiempo real más fabulosos de todos los tiempos. Los que ya disfrutaron de la primer parte o de Transport Tycoon encontrarán en RTII, un excelente sucesor.

¡A toda máquina!

Desde el menú principal accedemos a las diferentes y variadas opciones de juego que tenemos a nuestra disposición. Podemos cargar un escenario, elegir la situación geográfica, la época (desde 1830 a la actualidad), el número de competidores de la máquina y comenzar. También podemos empezar una campaña (de 18 escenarios), o jugar en modo multiplayer a través de serie, módem, LAN o en Internet.

Con una renovación total en la parte gráfica y en los sonidos, RTII no deja de sorprender. Gracias al nuevo engine podemos rotar el punto de vista, además de poseer varios niveles de zoom, con lo que se puede ver el excelente detalle gráfico desde todos los ángulos.

Nuestro objetivo en el juego es formar una empresa desde sus cimientos, que nos de ganancias para así poder seguir invirtiendo, expandirnos y aplastar a nuestros competidores.

RTII es un juego realmente complicado, aunque algunos elementos del juego, (como la parte financiera) pueden ser balanceadas para que no sea tan complejo.

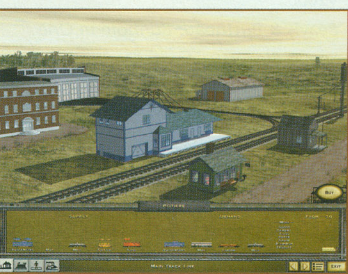
En el transcurso de los escenarios deberemos realizar diversas operaciones, desde construir las vías por las que se desplazarán nuestros trenes, hasta pelear en la bolsa el mejor precio por nuestras acciones que tanto necesitamos para realizar nuestro crecimiento. Generalmente es recomendable antes de cimentar la primer vía de nuestro pequeño imperio, observar el mapa en busca de dos ciudades medianamente cercanas que demanden cosas, una de la otra. Es entonces cuando comenzamos a generar el tramado de las vías, luego construimos las estaciones y compramos nuestra primera máquina. Aunque todo parezca muy simple, realmente no lo es, ya que pronto se comenzarán a barajar innumera-bles variables, como la reparación de vías y máquinas averiadas, pujar en la bolsa, la necesidad de pedir préstamos, vernos en la necesidad de mejorar el nivel de las estaciones, comprar empresas de materia prima, venderlas y miles de cosas más.



En RTII tenemos la posibilidad de hacer zoom y de rotar la cámara.

El juego es en tiempo real (aunque este se puede suspender para realizar ciertas actividades con más tranquilidad) y al final de cada año transcurrido se nos da el balance de nuestras actividades.

Cuando hay cambios en el rumbo económico de un país, el juego nos muestra la primera plana de un diario que nos detalla el nuevo camino que éste toma, y en base al cual deberemos actuar de ahora en más, si es que no queremos terminar en la bancarrota, ya que esto nos afecta en forma directa, y hay que estar siempre listos para adaptarnos al cambio. Disponemos de tres niveles de dificultad, aunque el más simple, ya es bastante complicado, debido a que la computadora es increíblemente hábil en la parte económica, lo que balancea siendo bastante mediocre en el tendido de rieles.



Mejorando las estaciones podemos atraer más pasajeros.

Conclusión

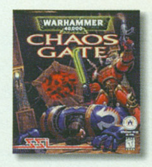
Con el apasionante tema de las empresas ferroviarias (¿Quién no tuvo un trencito de juguete en su infancia e imaginaba que recorría el mundo?), Pop Top Software ha logrado desarrollar un excelente juego de estrategia en tiempo real, acompañado de gráficos de primerísimo nivel y un digno sucesor de la creación original de Sid Meier. Gracias a la gran adicción que genera, puede despertar interés hasta en aquellos que no sean muy "amigos" de este género. Sencillamente espectacular.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego donde se nos brinda la posibilidad de crear el imperio ferroviario más grande del planeta.
LO QUE SI: Terriblemente adictivo. Gráficos, música y sonidos. Editor amigable. Audaz modelo económico. Interface.
LO QUE NO: No se pueden quitar las vías cuando nos equivocamos al tenderlas. No podemos generar puentes y túneles independientemente.

92%

Chaos Gate



Después de haber pasado mucho tiempo, la compañía SSI nos trae un título que seguramente va a llamar la atención de muchos



Por Santiago Videla

Chaos Gate es un juego de estrategia por turnos basado en uno de los universos más conocidos en el mundo de los RPG como es el de Warhammer 40000, y que además cuenta con un parecido más que casual con los títulos de la exitosa saga de los X-Com.

El juego

Sin lugar a dudas, a todos aquellos de ustedes que hayan jugado anteriormente a algún título de la saga de los X-Com, les tomará muy poco tiempo familiarizarse con este juego ya que la gran mayoría de sus comandos tienen la misma función e incluso están ordenados de una manera muy semejante, cosa que por momentos hace pensar que en parte, este juego se trata de un homenaje.

Pese al enorme parecido que hay entre Chaos Gate y cualquier X-Com podremos ver algunas diferencias importantes, y la más notable de todas es que aquí no tendremos que desarrollar nuevas tecnologías o construir estructuras debido a que nuestra base es una enorme fortaleza espacial y sólo dispondremos del arsenal que esté a bordo de la nave.

Para ser más preciso, aquí tendremos una serie de grupos de ataque divididos en cuatro categorías diferentes (Tactical, Devastator, Assault y Terminators) junto con varias unidades especiales que podrán ser: Un Psíquico (este vendría a ser algo parecido a un mago), un Técnico, un Médico, un Sacerdote (se encarga de manipular objetos especiales) y el Capitán de la nave, además de todo esto, en algunas misiones podremos recurrir al apoyo de vehículos de combate entre los que tendremos dos tipos de tanques, un aerodeslizador y una especie de "Mech".

Para cada misión, podremos asignar un máximo de 3 grupos de ataque diferentes (5 integrantes cada uno), 1 grupo de unidades especiales (acá también van hasta 5 miembros) y un vehículo. Una vez que hayamos elegido a los que tomarán parte de la misión tendremos que ocuparnos personalmente de equipar a cada soldado con las armas y los elementos más indicados para enfrentarnos al enemigo y debido a que nuestro arsenal es limitado, esta etapa es de vital importancia para lograr el éxito y si no tenemos cuidado con lo que llevamos, las fuerzas del Caos podrían llegar a rompernos el... cuartel, en un par de turnos.

Otra cosa muy importante que tendremos que tener presente es que todas nuestras unidades van ganando experiencia al terminar una misión y por consiguiente van ganando nuevas habilidades, mejoran sus prestaciones y acumulan más puntos de acción. Por otra parte, si tenemos en cuenta que el número de soldados que podremos usar a lo largo de todo el juego es fijo, también habrá que tener cuidado de no dejarlos morir muy a menudo, porque llegar a las misiones más avanzadas con poca gente o con un grupo de novatos podría ser doblemente doloroso.

Los gráficos

La calidad de Chaos Gate es bastante buena, en general los escenarios están muy bien armados, sobre todo teniendo en cuenta que la mayoría son generados al azar y en el momento, lo más sobresaliente en este aspecto son los personajes ya que su nivel de detalle es bastante elevado y la variedad de movimientos y combinaciones de armas y equipos que se pueden ver es muy buena.

En resumen

Chaos Gate es una muy buena alternativa en el caso de que estén buscando algo parecido a los X-Com con una dificultad accesible, eso sí, mejor es que tengan mucha paciencia porque este juego es bastante largo (aproximadamente 36 misiones), pero para los aficionados a este género creo que no es nada malo.

En mi opinión, las únicas desventajas que puede tener Chaos Gate son que algunos niveles son muy parecidos entre sí y que cuando hacemos que un soldado camine grandes distancias, a veces se detienen a la mitad del recorrido como si se olvidaran lo que les ordenamos, igualmente esto no es tan grave y se soluciona prestando un poco de atención. Por lo demás me parece que este es un producto entretenido y que vale la pena, sobre todo porque en el rubro de la estrategia por turnos no hay demasiados juegos buenos de donde elegir.



¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego de estrategia por turnos muy similar a los X-Com.
LO QUE SI: El estilo del juego. Los gráficos La jugabilidad.
LO QUE NO: Algunas misiones son repetitivas. Los personajes a veces se detienen antes de completar el camino que se les asignó.

84%

Ficha Técnica
Compañía / Distribuidor: Monolith Productions INC
Internet: www.lith.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98



Rage of Mages

Un intento de Monolith Productions por generar un nuevo estilo de juego

Por Diego Bournot

En esta nueva entrega, Monolith Productions presenta un híbrido producto de la mezcla de dos géneros muy dispares: La estrategia en tiempo real, y el juego de rol isométrico en 3D. Ambos géneros poseen una amplia gama de excelentes títulos, a saber; Starcraft, Command & Conquer y Red Alert en representación de los estratégicos, y Diablo y la serie de los Ultima en el rubro de los juegos de rol 3D, la idea de una fusión entre ambos resulta sumamente atractiva. Veamos si la misma satisface nuestras expectativas.

A través de los siglos, innumerables héroes han sido enviados a la misteriosa isla de Uimoir, en busca del artefacto mágico que posee el poder necesario para romper el devastador ciclo de guerras que asola en imperio de Kania. Ninguno de ellos ha regresado, y las costas de la isla de Uimoir se han transformado en un cementerio de héroes. Pero una nueva generación de guerreros se prepara para tomar el desafío, motivados por una gran fe en sí mismos, y el coraje del que no tiene nada que perder. Equipados con un poderoso amuleto mágico, este grupo de aventureros parte hacia Uimoir con una misión poco menos que imposible, pero confiando en que sabrás llevar a feliz término esta empresa.

Rage of Mages está ambientado en el universo legendario de R.R.Tolkien, donde las armas están fabricadas en materiales como el Mitrill, el Adamantium, el Meteoric y el Crystal, y con los cuales combatiremos Goblins, Orcs, y Trolls, entre otros.

Al comenzar la campaña, deberemos elegir nuestro carácter principal, de cuatro opciones: mago masculino y femenino, y guerrero masculino y femenino. Una vez hecho esto, ya estamos listos para comenzar con la primera misión.

El juego tiene un desarrollo lineal, accediendo a las misiones desde el mapa de la isla de Uimoir. Las mismas irán apareciendo a medida que hablemos con la gente del pueblo y con los compañeros que se nos irán sumando a medida que avancemos en el juego, pudiendo contar, dependiendo de la misión, con una partida de más de 20 guerreros y magos.

Como vemos, el juego ofrece un "shopping" donde comprar corazas, escudos, armas, hechizos, etc., al estilo de la mayoría de los juegos de rol, pudiendo elegir de un catálogo de más de 300 ítems, y contando con un bestiario de más de 50 enemigos y criaturas a los cuales deberemos combatir.

Los gráficos son buenos, realizados en alta resolución, pero no sobresalen en una combinación de géneros en la cual sobran los juegos que realmente exprimen las capacidades de la tarjeta de video.

El juego cuenta con soporte multijugador, pudiéndose realizar partidas en red con soporte IPX, en Internet con soporte TCP/IP, o por Módem o cable Serial.

La banda de sonido es monótona, disponiendo en misión de un solo track que se repite constantemente, y de otro que cumple la misma función cuando estamos en el pueblo.

El desarrollo de las misiones es una mezcla de combate cuerpo a cuerpo como en Diablo, y de estrategia y planificación como en las misiones de Command & Conquer, Starcraft y otros títulos en las cuales debíamos cumplir nuestro objetivo sin otros recursos que los que se nos ofrecían al comenzar la misión. Lamentablemente, si bien la fusión de estos dos estilos de juego es una innovación interesante, la realización de la misma no ha sido muy feliz, y el juego adolece de serios defectos.

La inteligencia artificial de los enemigos, pontificada en el packaging del producto, deja en realidad bastante que desear, pudiendo eliminar un sólo carácter a los enemigos más formidables por el simple procedimiento de colocarse dentro de una zona boscosa densa, donde los enemigos no podrán penetrar, y atacándolos a placer con magia o flechas.

La reacción de los caracteres a nuestro



comando es lenta, en algunos casos exasperante; lo cual en muchas ocasiones produce la muerte de alguno de nuestros héroes por no poder reaccionar a las amenazas con la celeridad deseada. Muy inferior al control que tenemos sobre nuestros caracteres en títulos como Commandos, o en casos de un solo caracter, la comparación con Diablo perjudica notoriamente al juego del que nos ocupamos.

Síntesis

Estamos ante un juego que es inferior a los mejores exponentes de los dos géneros que representa, pero no por eso es un mal juego. El desarrollo es interesante, y la posibilidad de mejorar el equipamiento de nuestros héroes con ítems conseguidos en el campo de batalla o comprados con el dinero obtenido siempre es atrayente. Las misiones son amenas, y de dificultad progresiva. Es evidente también que muchos de los problemas del juego pueden ser corregidos mediante el lanzamiento de un patch. En definitiva, una buena idea que podría haber sido mejor llevada a cabo.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una mezcla de dos excelentes géneros de juego no aprovechada en todo su potencial.
LO QUE SI: Amplia variedad de ítems. Capacidad de elegir misiones y guerreros. Desarrollo ameno.
LO QUE NO: Capacidad de respuesta de los caracteres. IA de los enemigos. Problemas con el scroll de pantalla. El editor de misiones se consigue únicamente en Internet.

62%



Caracteristicas	Redneck Rampage Rides Again	Quake 2	Jedi Knight	Diseñadora de Moda Barbie	Unreal
Atropellar a pollos y chanchos con una moto	✓	ni a palos	ni a palos	ni a palos	Ni a palos
Flatulencias y eructos fuertes	✓	ni a palos	Ni a palos	Ni a palos	ni a palos
Porristas con grandes pechos	✓	ni a palos	ni a palos	✓	Ni a palos
Ser pisoteado una vez muerto	✓	ni a palos	ni a palos	Ni a palos	ni a palos
Muchas malas palabras con un pack opcional de insultos	✓	ni a palos	ni a palos	ni a palos	ni a palos
Golpear la cabeza de tu hermano con una barreta	✓	ni a palos	ni a palos	ni a palos	ni a palos
Casi 3D o a un paso de serlo	✓	✓	✓	ni a palos	?

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Reality Bytes INC. / GT Interactive*
Internet: *www.darkvengeance.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4X, 100 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98/NT 4.0., placa de sonido.*



Dark Vengeance

Una venganza oscura y descarnada en forma de engine que golpea sin piedad al desprevenido jugador

Por Maximiliano Peñalver

Dark Vengeance no es muy innovativo. Ni muy difícil. Incluso su jugabilidad es bastante simple. Y aunque posee todos los ingredientes básicos de cualquier juego del género considerado decente, también posee y cae una y otra vez en los errores más comunes.

El juego básicamente consta de escoger uno de los tres caracteres de los que disponemos para la aventura y recorrer una mazmorra tras otra eliminando a cuanto ser o ente se nos presente en el camino. Podemos elegir un Warlock, con la especialidad de lanzar poderosos hechizos y un excelente oponente a la distancia, un Gladiador, que si te agarra de cerca te hace puré o un Trickster (una especie de juglar) que entre monería y monería te baja los dientes. Este último realmente le da al juego uno de los pocos momentos de verdadera originalidad ya que con él se insertan novedosos y variados ataques. Un detalle es que el juego se desarrolla de diferentes maneras según el carácter que seleccionemos, sobre todo en modo Multiplayer.

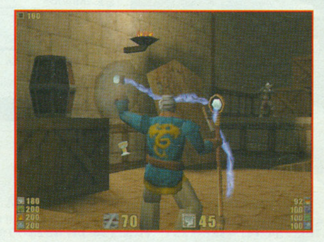
Gráficamente Dark Vengeance es muy bueno, por no decir excelente. Cada personaje está perfectamente detallado y articulado, (uno de ellos, el de la cabeza vendada, nos recuerda en su aspecto y vestimenta a Max del Sanitarium) y los enemigos tampoco se quedan atrás. Desgraciadamente no podemos decir lo mismo de las texturas de las mazmorras que se vuelven repetitivas al poco tiempo de estar jugando, aunque esto sólo visualmente, ya que el diseño de los mapeados son muy variados entre si.

Y aquí llegamos al GRAN problema de Dark Vengeance: La cámara. Pareciera que nunca sabe donde ubicarse y hasta que esta del lado de los enemigos, ya que casi siempre en el medio de las peleas es cuando se comporta de la manera más irracional. Al igual que los títulos de la saga de Tomb



Raider, jugamos desde una perspectiva en tercera persona, con la cámara justo detrás de nuestro personaje. Otras ocasiones de terror son cuando nos ponemos de espaldas a una pared, o caminamos por esquinas y quizás durante las peleas cuerpo a cuerpo. Es por eso que el que quiera un nivel de dificultad extra, juegue con el Gladiador que seguramente tendrá toda la que quiera y más también.

El control es otro de los inconvenientes, aunque podemos utilizar el mouse para mirar alrededor como en todos los clásicos del género, nunca llega a sentirse como algo natural. Además cabe aclarar que en 3 de los 5 equipos en los que testeamos Dark Vengeance, nos fue imposible reconfigurar ninguna tecla o control, ya que cuando presionábamos enter para alterar el control automáticamente se asignaba "para cualquier función" el botón 1 del Joystick y lo más gracioso del tema es que en ninguno de estos equipos ¡Había un Joystick conectado! (obviamente los desafortunados jugadores en esos equipos recibieron una paliza ¡Digna de mención!)



Aunque el juego no requiere sí o sí del mouse, poder utilizarlo sería mejor, ya que la gran mayoría de Quakeros estarán acostumbrados a este tipo de control. Para colmar esta situación ejecutar un disparo o acción, no sólo requiere presionar la tecla asignada sino que tendremos que direccionarlo (generalmente con la tecla de avance) para finalmente, lanzarlo. Este sistema le quita agilidad al juego y genera conflictos de movimientos, sobre todo cuando carecemos del viejo y querido Strafe (la posibilidad de desplazarnos lateralmente).

Si logramos configurar el teclado y disponemos de la posibilidad de reunir 3 o 4 equipos, notaremos que el mejor atributo de DV es su frenético modo Multiplayer, que soporta hasta 32 jugadores simultáneamente. Gracias a la diferencia reinante entre los personajes, la estrategia a seguir es muy diferente según a qué nos encontremos.

Este modo es tan carnicero que nos recuerda a nuestros mejores momentos de Quake allí por sus comienzos...

En resumen

Un aceptable modo Multiplayer no puede ocultar las falencias de su mediocre modo para un solo jugador, una pena porque con unos cuantos retoques más, hubiera salido a relucir un poco más la chispa que sin dudas tiene Dark Vengeance y que se ve muy en el fondo de sus molestos bugs.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

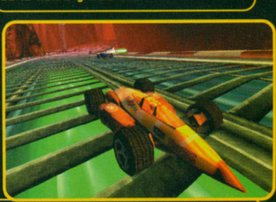
QUE TIENE: Un nuevo intento de explotar el género 3D en tercera persona.
LO QUE SI: Las claras diferencias entre protagonistas. El modo Multiplayer. Los modelos de los caracteres y enemigos en general.
LO QUE NO: La posiciones caprichosas que adopta la cámara. Modo para un solo jugador mediocre. Menúes y configuración de controles desastrosa.

59%

Convertí tu PC en una máquina arcade



Establece nuevos records y suma muertes en las 12 pistas más rápidas de la tierra y más allá.



Escoge entre 12 máquinas de combate y velocidad preparadas para la destrucción!



Haz saltos y acrobacias a más de 60 cuadros por segundo de aceleración 3D y aterriza con efectos mejorados de force feedback para colisiones y combate!



Corre completamente cargado para el combate con más de 10 escudos y armas futurísticas.

"...el arcade de carreras y combate visualmente más impresionante..."
adrenaline vault

DETHKARZ™

www.melbournehouse.com/dethkarz



Servicio de Atención al Usuario
tel.: 4553-7666 • e-mail:soporte@microbyte.com.ar









Ficha Técnica
Compañía / Distribución: 3DO
Internet: www.3do.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4X, Windows 95/98/NT 4.0., placa de sonido.



Uprising 2

Una clara y práctica muestra de cómo tirar un muy buen "engine" 3D por la borda



Por Santiago Videla

Francamente resulta inexplicable el hecho de que la versión final de este juego haya salido a la venta en estas condiciones, sobre todo teniendo a títulos como el Battlezone adelante, lo cierto es que lo que la gente de 3DO ha conseguido con este lanzamiento es nada más ni nada menos que echar por tierra la reputación y el prestigio que su predecesor logró conseguir hace un año y pico, así que si quieren saber lo que les espera si es que estaban pensando agregarlo a su colección, lean esta nota detenidamente.

Preparen, apunten...

Para empezar voy a decir que en un principio no me esperaba que este juego fuese a tener un desarrollo tan descuidado y desprolijo, especialmente porque las misiones de entrenamiento son excelentes y nos explican a la perfección cómo desenvolvernos en las etapas más avanzadas.

Lamentablemente una vez que terminemos dicho entrenamiento comenzaremos a darnos cuenta que en realidad, de simulación este juego no tiene nada y que detrás de sus espectaculares gráficos y su excelente música se esconde un juego aburrido, sumamente repetitivo y como si esto fuera poco: Imposible.

Uprising 2 tiene un estilo de juego que vagamente imita al de su primera parte, por otro lado, esta vez sus creadores intentaron hacerlo un poco más parecido al Battlezone, pero el primer error que cometieron es que en este juego, en lugar de producir las unidades que nos ayudarán en la batalla, simplemente hacemos que éstas aparezcan de la nada justo en donde nos encontramos, el verdadero problema de este sistema poco serio es que la máquina también lo hace de este modo, pero como ella no tiene una nave insignia como la que nosotros tripulamos, puede hacer aparecer batallones completos de enemigos en cualquier lugar del mapa, en cualquier momento y todas las veces que se le antoje (eso hasta que logremos eliminar sus bases), pero lo que es peor todavía es que tiene la mala costumbre de hacerlo encima de nuestra base y gracias a que nuestras super-defensas resisten tan sólo dos o tres disparos del enemigo más insignificante, si no estamos cerca... adiós con nuestra base.

Lo mejor de todo es que como solamente es posible construir en determinados lugares, si no nos apuramos a reconstruir nuestra base caída, la máquina no tendrá una mejor idea que hacer lo propio en nuestro lugar de construcción, además si destruimos los edificios que los enemigos usan para producir sus unidades sin antes destruir el edificio principal, (Citadel) nos daremos cuenta de que antes que terminemos de darnos la vuelta el edificio que acabamos de destruir será reemplazado por uno nuevo una y otra y otra vez hasta que nos deshagamos de la maldita y durísima "Citadel"... ¡Ah! Me olvidaba, si no nos deshacemos rápidamente de todas las "Citadels" del mapa, después de un tiempo más prolongado también comenzarán a ser reemplazadas.



De la inteligencia artificial, lo único que puedo decir es ¿Qué inteligencia artificial?, Aquí nuestras unidades son prácticamente inoperantes cuando están lejos de la base y además la forma de seleccionarlas y darles órdenes es poco práctica e incómoda como ninguna.

El aspecto más descuidado de Uprising 2, sin duda son los efectos de sonido, que fuera de joda son dignos de un juego como el Gálaga.

Algo bueno tenía que tener

Es una lástima ver como gráficos de tan buen nivel como los de este juego quedan sepultados por una jugabilidad inexistente, pero desafortunadamente las cosas son así, de todos modos los escenarios, pese a ser repetitivos tienen una calidad espectacular al igual que los modelos de algunas unidades.

En pocas palabras

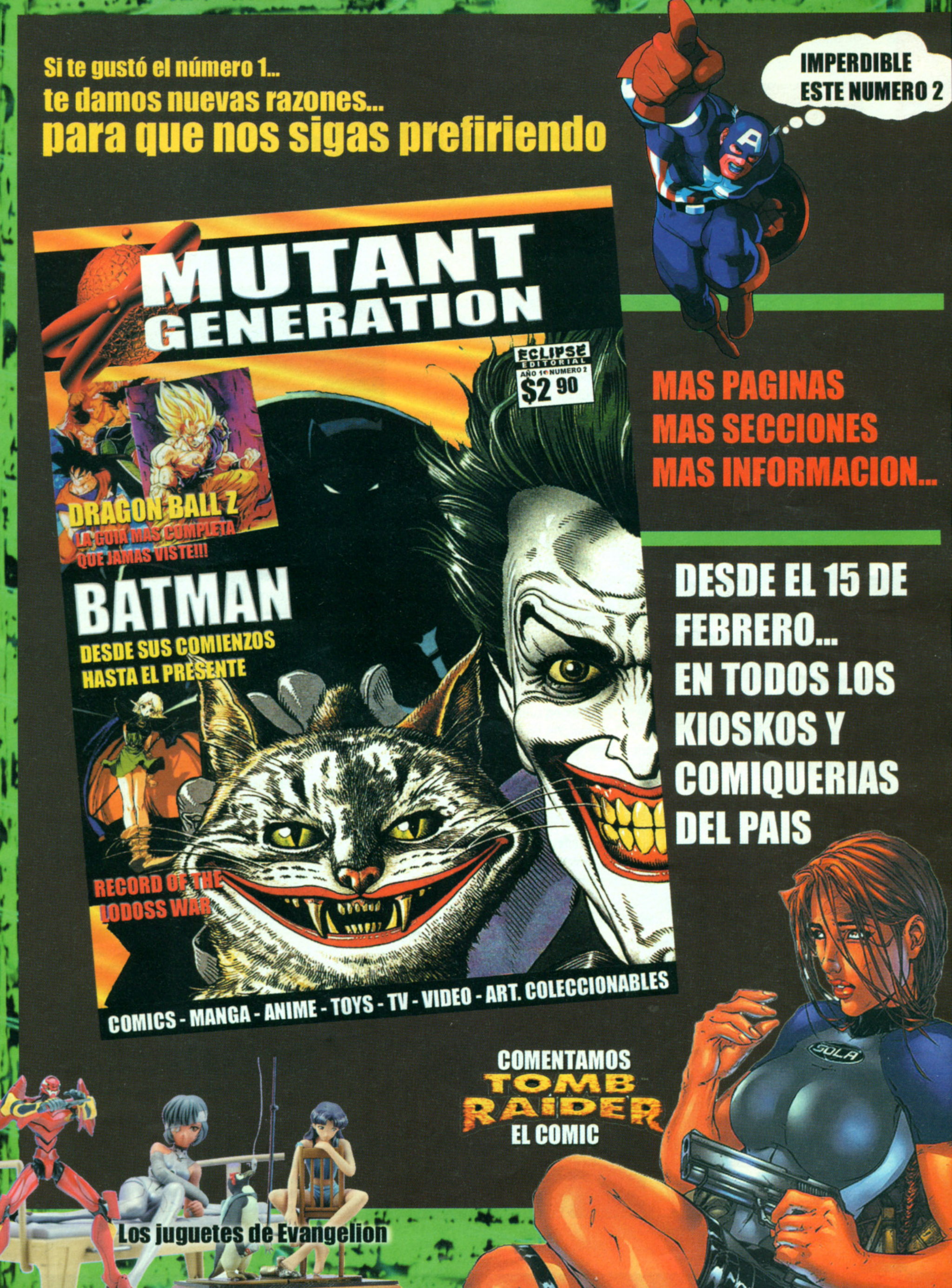
¿Hace falta decir algo más?... Yo creo que no y si ustedes fueron fanáticos de Uprising les recomiendo que con este lo piensen 2 veces y si me creen exagerado mejor vean un demo y después me cuentan.

Lo que les aconsejo es que si buscan un juego de este tipo y todavía no conocen al Battlezone juéguenlo porque no se imaginan lo que se están perdiendo.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego que podría definirse como un intento de lograr un Battle Clone.
LO QUE SI: Los gráficos. La música.
LO QUE NO: Jugabilidad nula. Método de fabricación de unidades absurdo. Muy repetitivo y aburrido.

53%



Si te gustó el número 1...
te damos nuevas razones...
para que nos sigas prefiriendo
IMPERDIBLE ESTE NUMERO 2
MUTANT GENERATION
ECLIPSE EDITORIAL
AÑO 1 NUMERO 2
$2 90
DRAGON BALL Z
LA GUIA MAS COMPLETA QUE JAMAS VISTE!!!
BATMAN
DESDE SUS COMIENZOS HASTA EL PRESENTE
RECORD OF THE LODOSS WAR
COMICS - MANGA - ANIME - TOYS - TV - VIDEO - ART. COLECCIONABLES
MAS PAGINAS
MAS SECCIONES
MAS INFORMACION...
DESDE EL 15 DE FEBRERO... EN TODOS LOS KIOSKOS Y COMIQUERIAS DEL PAIS
COMENTAMOS
TOMB RAIDER
EL COMIC
Los juguetes de Evangelion

PROMEDIO **48%**

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Segasoft*
Internet: *www.vigilance.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4X, placa de sonido, Windows 95/98.*



Vigilance

El arcade 3D de SegaSoft que no necesitamos

Por Durgan A. Nallar

Estuvo en desarrollo durante más de dos años. Las expectativas creadas por los directivos de SegaSoft fueron suficientemente importantes como para hacernos protestar mientras esperábamos que la criatura viera la luz. Al fin, el ansiado Vigilance llegó a la redacción. ¡Sorpresa! ¿Alguna vez se encontraron con un juego tan poco original que los hizo embroncar? ¿No? ¿En serio? Prueben con éste.

Quizás no sea para tanto. Algunas cosas buenas tiene, y hasta inclusive, varias de ellas ciertamente novedosas. Vamos por partes. La historia de fondo dice que pertenecemos a un grupo de agentes especiales que arriesga el cuero trabajando para una red antiterrorista llamada SION, Special Intelligence Operations Network, una suerte de Section One a lo Nikita. Como miembros de tal agencia secreta, hemos de descubrir quién está detrás de ciertas actividades terroristas y dar fin con él. La tarea nos llevará alrededor del mundo, según nos asignen objetivos que debemos cumplir, siempre con uno de los ocho agentes disponibles.

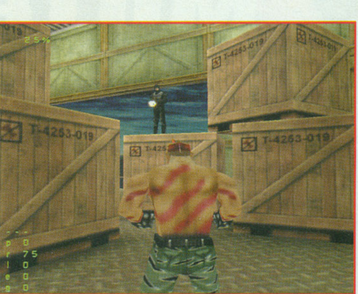
Cada agente tiene determinadas características que lo vuelven apto para ciertas misiones y bastante inútil para otras aunque, perseverando, todas las misiones pueden ser terminadas con éxito con cualquiera de ellos. Afortunadamente, al inicio de cada misión el juego nos sugiere al agente más apto para la tarea encomendada. Por ejemplo, Nikki Davis, la agente rusa, es experta en sistemas de seguridad, y también en comunicaciones, computadoras, medicina y reparaciones. Alexander Blair, el yanqui, sabe de asesinatos, comunicaciones, demoliciones y tratamiento médico. Los otros seis agentes también tienen sus propias aptitudes y debilidades. Digamos que la posibilidad de elegir con cuál de los ocho empezar la misión es un punto a favor, aunque, en verdad, no sirve de mucho.



Otro acierto del juego es el método utilizado para no obstaculizar la visión del jugador. Como ven en las fotos, Vigilance se desarrolla en tercera persona -dispone de dos vistas, una más cercana- pero puede ser jugado en primera persona, como si de un primitivo Wölfenstein 3D se tratase. Por otro lado, tenemos una mira flotante que controlamos con el mouse, mientras que al agente lo movemos con los cursores. Si por accidente o necesidad pasamos la mira sobre él, éste se vuelve paulatinamente translúcido hasta desaparecer por completo, de manera que podamos apuntar sin problemas. El agente desaparece también si nos acercamos a una pared u objeto. Punto a favor, y un detalle a tener en cuenta por el resto de los programadores de juegos en tercera persona.

Otro punto a favor son las armas. Su número, según el manual, alcanza a 21, pero a medida que recorremos el juego vamos a encontrar algunas más, desde las más simples como un revólver hasta lanzacohetes, pasando por snipers, lásers, rifles sónicos, etc., una bien nutrida familia de destrucción.

El engine utilizado, de nombre AnyWorld 3D, que renderiza por software y también por aceleración, posibilita texturados muy lindos y coloridos y algunos efectos especiales de luces y humo, agujeros de bala semipermanentes... nada del otro mundo, por cierto. Sin embargo, SegaSoft lo aclama como si fuera una verdadera maravilla destinada a derrumbar al mercado. ¡Y de la performance ni hablar! Anda a pedales en las mejores máquinas, y tiene unos tiempos de carga enormes. ¿Y saben qué? ¡No se pueden grabar las partidas en medio de las misiones! ¡Ahhh! Mejora un tanto si se toman el trabajo de bajarse el patch de 635K del site de Vigilance. Encima, dicen que piensan lanzar periódicamente nuevas armas en grupos reducidos, a las que pocos podrán tener acceso, si pueden comprarlas para jugar multiplayer a través de Heat.Net, el server de Sega. Jaja! Los niveles, en tanto, son muy realistas, es verdad. Pero son aburridísimos. A ello hay que sumarle la IA (Imbecilidad Artificial) de los enemigos, que son tan tontos que hasta yo me sentí importante. Simplemente se quedan ahí parados, mientras nosotros tratamos de acertarles un tiro con la horrible mira del mouse, tarea por cierto tan frustrante como chupar un limón.



¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Agentes especiales capaces de toda la violencia.
LO QUE SI: Posibilidad de elegir un agente entre ocho al comenzar la misión.
LO QUE NO: Engine pobre. Baja performance. El control. Es aburrido.

48%

Compañía / Distribuidor: Accolade
Internet: www.accolade.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Placa de sonido, Windows 95/98.

PROMEDIO 30%

Test Drive Off-Road 2



Hundiéndose en el barro

Por Daniel Herbon

Accolade explotando una idea poco vista, lanza la segunda parte de este juego, basado en las competencias de tipo off-road con camionetas 4x4, jeeps, pickups y buggies, pero, para Accolade esta debe haber sido una de esas cosas en que nada sale bien, realmente es una desilución de principio a fin. Veremos a continuación el porque.

Con el agua al cuello

Las sorpresas llegan desde el principio, cuando ejecutamos el juego por primera vez y nos damos cuenta que no tiene ninguna presentación, nada, directo al menú principal. Escapamos rápidamente al juego y al ver el escenario, nos damos cuenta que para poder correr sobre estos caminos, si o si debemos tener un 4 x 4, ya que nos encontraremos con todo tipo de obstáculos, creíbles e increíbles, tales como: Desniveles, bados, construcciones, saltos, ruinas, columnas, piedras, camellos, autos destruidos, árboles, túneles, vías, etc. Por si esto fuera poco corremos sobre todo tipo de superficies, aunque esto último no nos afecta en nada, ya que los vehículos que manejamos, en este juego, se comportan de la misma manera sobre cualquier terreno, tampoco derrapan y doblan al mejor estilo scalectric. Además, podemos tomar un salto a toda velocidad para caer desde 25 o 30 metros de altura como si nada hubiese pasado. Estos vehículos, que parecen algo más poderosos que los 4 x 4 que nosotros conocemos, también atraviesan los árboles. ¿Cooperfield? ¿Tusam? No Accolade. ¿Conclusión? Una mutación entre un tanque y un Fórmula 1.

Las rutas, como es lógico en este tipo de carreras, están precariamnete señalizadas, el camino a seguir es uno, no hay atajos ni rutas alternativas, una vez que alcanzamos la meta nos indica las posiciones finales y los tiempos, al mismo tiempo que nos damos cuenta que tampoco tiene replay.

La idea, como en la versión anterior, es buena, pero está muy mal llevada a cabo.

Entre los vehículos podemos seleccionar entre un Jeep Cheeroke, una Grand Cheeroke, una Ford F-150, un Land Rover Defender, una Range Rover, y algunos más, pero no disponemos de ningún dato que nos hable de las características de cada uno de ellos, esto es debido a que lo único que varía entre estos es la apariencia y la velocidad, nada más...



Desde el menú principal podemos seleccionar entre jugar una carrera, jugar en multiplayer o hacer el world tour. En este último podemos comprar y vender vehículos, y ganaremos más o menos dinero dependiendo de nuestra performance en las competencias. El problema es que este World Tour es muy largo, requiere de mucho tiempo, y no se puede salvar el juego.



Empantanados

Tanto los gráficos de los escenarios como los de los vehículos 4 x 4, son poligonos 3D texturados de buena calidad, combinados con algunos bitmaps 2D que desentonan con el resto de la escenografía, aunque en general están bastante bien. El problema es que para aquellos que no tengan placas 3D (soporta 3Dfx) la calidad gráfica es muy mala, ya que sólo nos ofrece una resolución en pixels de 320 x 240, muy malo para los tiempos que corren, y por si esto fuese poco, con un requerimiento de hardware muy elevado.

Por el lado del sonido podemos decir que lo único que se salva es la música durante el juego, que igualmente nos satura un poco después de un rato, pero, a través de un heavy-rock lo suficientemente pesado logra tapar la mediocridad del resto del sonido.

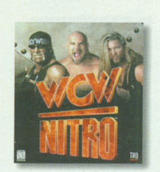
Esperemos que para Accolade esta idea haya quedado lo suficientemente empantanada como para no tener que sufrir una tercera parte.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: La segunda parte (y espero que la última) de este horror.
LO QUE SI: Mmm...
LO QUE NO: Este... Digamos....
¡Todo!

30%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Inland Productions / THQ
Internet: www.thq.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4X, 150 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98, placa de sonido.



WCW Nitro

No luchen contra este juego y erradíquenlo lo antes posible del cuadrilátero. ¡Volvé Karadagian!

Por Martín Varsano

En los Estados Unidos, la fiebre por este tipo de encuentros de lucha libre (muy similares en factura a el viejo "Titanes en el Ring", pero con todo el brillo que los americanos saben darle) es muy grande, y los fans de este "deporte" en la PC tienen poco para elegir. Y lamentablemente, después de la salida del WCW Nitro, por parte de THQ, la cosa no mejora, ya que el juego es un verdadero desastre. A saber...

El cortito

Para brindarles algo de información, creo que es necesario que sepan que el WCW Nitro es una conversión de su hermano de la Sony Playstation. De todas formas eso no es de gran importancia para los usuarios de PC, que esperan mucho más que los poseedores de una Play. Es lógico, han pagado más por su equipo y quieren que los juegos estén a la altura de las circunstancias.

Para comenzar, los gráficos del WCW Nitro son terribles. El juego supuestamente soporta aceleración 3D por medio del Direct3D, pero en los gráficos no hay una pista de que esto esté aprovechado. Los espectadores son meros bloques gráficos, y los que están en segunda fila parecen una foto mal sacada de los años 50. Yo entiendo que es difícil poner público en 3D, ya que la velocidad del juego disminuiría terriblemente por la cantidad de polígonos mostrados en la pantalla, pero el WCW Nitro ni siquiera tiene un justificativo para eso: En muchos casos la velocidad del juego es lamentable. Ni hablar cuando más de dos luchadores se encuentran en el cuadrilátero (Por esta razón se hace muy difícil jugar al modo Battle Royal y al Tag Team), y el movimiento de los luchadores suele transformarse en una danza macabra (y aburrida).



La doble Nelson

Como ya lo habíamos mencionado antes, este juego es una conversión del WCW Nitro de Playstation. Pues bien, parece que en la transformación dejaron olvidada en alguna parte la respuesta de los controles del juego, ya que son realmente malos. Parece que los luchadores no reaccionan instantáneamente a los movimientos, cuando debería tener una rápida respuesta dado las características del juego. Y lamentablemente la cosa no termina ahí, ya que tampoco se han incorporado menúes en la pelea, por lo que si queremos modificar algún detalle gráfico, hay que salir del match para configurar. Como diría el comentador (que por cierto tiene una aparición casi nula en el juego, sólo con breves intervenciones): It's a disaster!

¿Qué es lo más importante en un juego de lucha como el WCW Nitro? Los movimientos y los combos que se pueden realizar. Si alguien se tomó la molestia de ver estos encuentros por cable, sabrán que el movimiento que los luchadores ejecutan una mayor cantidad de veces es agarrar la cabeza de su oponente, mientras se jactan de lo poderosos que son frente a la audiencia. Este tipo de movimientos están incluídos en el WCW Nitro, además de los golpes cuando el contendiente está en el suelo y otras yerbas, pero para ser sincero sólo basta con apretar el botón de piña y patada para realizar un movimiento llamado "power bomb", y la computadora no tendrá ninguna alternativa para poder hacernos frente. Con esto se darán cuenta de que la inteligencia artificial del juego deja mucho que desear.

Hablá más fuerte que no te escucho

Creo que ya le he dado suficientes palos a este terrible juego, ¿No es cierto? ¡Respuesta equivocada! Aún falta algo para criticar: El sonido. La calidad de audio es bastante mala en general, y los sonidos que emergen de nuestra acartonada audiencia son tan monótonos que uno a los cinco minutos de jugar se pregunta quien dejó el grabador con los "buh" y "oh" en modo de repetición. Además, la música es inexistente (un buen riff de rock and roll no hubiera venido mal de vez en cuando).

En conclusión

Este es uno de esos juegos que caen en desgracia no bien ocupan nuestros preciosos megas en el disco rígido. Habiendo tantas opciones interesantes, de cualquier tipo, para que ocupen el lugar que este juego nunca debió haber ocupado, yo les voy a ahorrar la molestia y les pido encarecidamente que busquen otra cosa (por qué no, el viejo Wrestlemania de Acclaim).

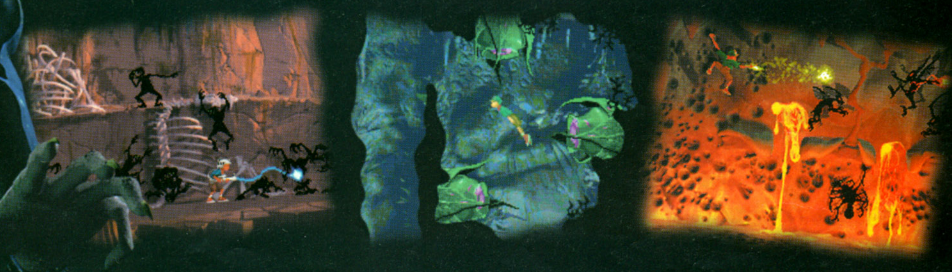
¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una conversión de un juego de lucha que debería haberse quedado en la Playstation.
LO QUE SI: Que podés desquitarte de las malas películas de Hulk Hogan, pegándole un poco como se merece.
LO QUE NO: El sonido. La inteligencia artificial de los luchadores. El público, etc., etc.

38%



Creado por los desarrolladores del **Flashback**



Irrepetible! *Cada nivel es diferente, requiere una nueva habilidad o estrategia para encontrar a Whisky. Más de 2.000 cuadros de animaciones sólo para Andy, de manera tal que se mueve fluidamente, ya sea si trepa, se arrastra a lo largo de un puente o nada en aguas oscuras.*

Más de 30 minutos de imágenes cinematográficas combinadas con un juego y una historia emocionante llena de personajes extraños, con gran sentido del humor. Efectos de sonido delicados y un diseño de gráficos original que hace de ***Heart of Darkness*** *una experiencia de juego inolvidable.*

Experimenta una acción intensa mientras ayudas al joven Andy a pelear a través de 8 amplísimos e intrincados niveles y 175 diferentes escenarios en un mundo oscuro lleno de laberintos místicos, paisajes exóticos y enemigos malvados, en busca de su mejor amigo, Whisky.











Distribuido por: TELE OPCION S.A.

Av. Roque Saenz Peña 811 4° "E" - C.P. (1035) Buenos. Aires - Argentina

Tel: (54 11) 4326-7751 Fax: (54 11) 4326-7798

Hotline: (54 11) 4326-7752 E-mail: top@mbox.servicenet.com.ar

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Looking Glass / Eidos interactive
Internet: www.eidosinteractive.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 2X, Windows 95/98, placa de sonido.



Thief: The Dark Project

Una aventura medieval muy adictiva y para armarse de paciencia

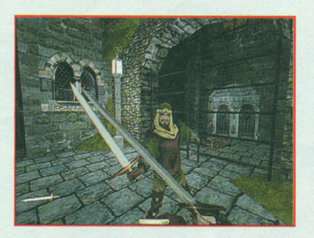
Por Sebastian Di Nardo

Desde hace ya un tiempo Eidos nos estaba metiendo en la cabeza información acerca del nuevo título de Looking Glass, quienes fueran los responsables del Flight Unlimited. Para nuestra sorpresa Thief es mucho más interesante de lo que imaginábamos.

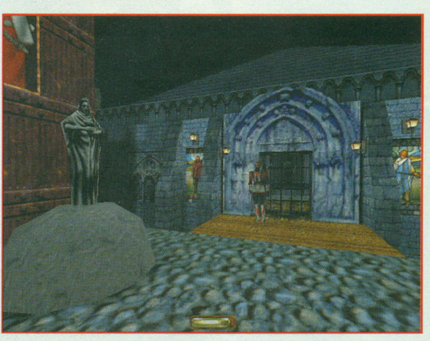
La historia

Muchos de nosotros creímos que no había nada interesante en un arcade en primera persona en el cual se manejen espadas, y estamos seguros de que muchos de ustedes habrán coincidido con este pensamiento también. Sólo necesitábamos la aparición de Thief para comprender lo equivocados que estábamos.

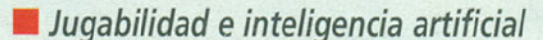
Una aventura cargada de tensión y sorpresas, en la que interpretamos a un ladrón llamado Garret que vive en las calles de las riquezas de los demás. Un día una figura en las sombras, que pasaba despercibida por todos, llamó su atención. Luego de un frustrado intento de robarle el contenido de los bolsillos, este extraño personaje le revela que es integrante de una organización llamanda "Keepers" y lo recluta en la misma. Fue así que Garret aprendió a desvanecerse entre las sombras, y a moverse sigilosamente. Mientras se empapaba de conocimientos descubrió que no era eso lo que quería hacer con su vida y se retiró para volver a hacer lo que siempre fue su vida, Robar. Todos sus aprendizajes durante su estadía con los keepers fue de un incalculable valor, convirtiendo a Garret en un ladrón profesional, un artista del robo. Toda esta introducción es contada impecablemente por medio de ilustraciones en movimiento y pequeñas animaciones, con una locución que va relatando los acontecimientos. Una forma realmente fresca y novedosa para introducirnos en la historia, quizás más efectiva que introducciones como la del Quake 2 o el Rainbow Six y sin duda una de las mejores que he visto hasta la fecha.







Jugabilidad e inteligencia artificial



Son los aspectos más fuertes de Thief. Es imposible caratularlo como arcade en 3D porque no lo es. No se trata de correr y eliminar a todos nuestros enemigos sino de tener paciencia, moverse lentamente y en silencio, atacar sólo si es necesario, y por sobre todas las cosas, no llamar la atención.

Tenemos que llevar a cabo "tareas", que en general requieren las manos de un artesano del robo. Alguna de ellas puede ser infiltrarse en un castillo y hurtar una espada de gran valor. Lo más importante es no ser descubierto, y eliminar a nuestros adversarios con el mayor sigilo posible, y luego quitar los cuerpos de la vista y ocultarlos en alguna parte.

Para avanzar sin ser detectados debemos valernos de las sombras. Caminar lentamente por los lugares oscuros y evitar la luz a cualquier costo, valiéndonos de un indicador que nos dice qué tan visibles estamos. Si la luz no nos favorece, podremos eliminar algunas antorchas disparando flechas con agua y apagándolas.

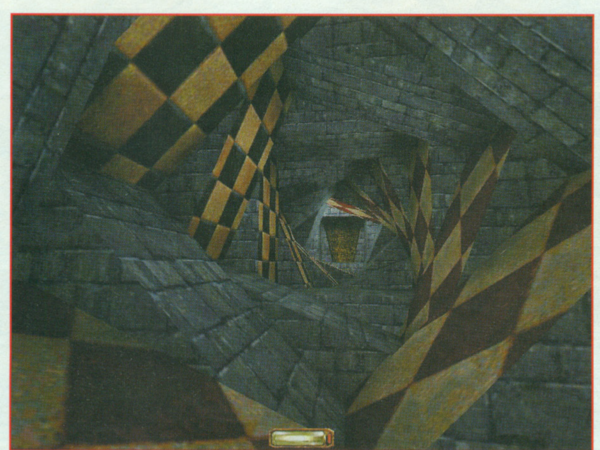
Sólo disponemos de 3 armas.

La cachiporra, con la que podremos dejar inconcientes a los guardias silenciosamente, para transportarlos y rematarlos en un lugar apartado, o arrojarlos al agua para que se ahoguen.

La espada, con la que podremos eliminarlos directamente, o pelear en caso de ser necesario. Algo positivo es que la espada nos permite efectuar bloqueos en las luchas, pero cuidado al desenvainar, el sonido que produce puede llamar la atención de algún guardia si estamos demasiado cerca.

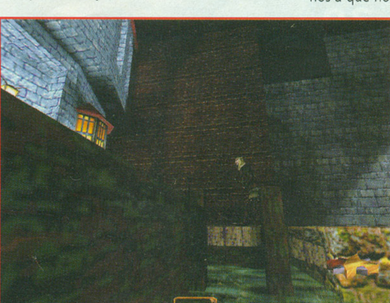
Por último tenemos el arco, con una gran variedad de flechas, para permitirnos tomar cuenta de los enemigos a mayor distancia.

Todos los elementos, las flechas y las pociones pueden ser adquiridos comprándo-



los al comienzo de cada misión, y el dinero que utilizamos es producto de todo lo que podamos robar a nuestro paso en cada "trabajito".

La inteligencia artificial de los enemigos, especialmente de los guardias, es algo realmente asombroso y quizás lo más importante de Thief. Si llamamos la atención con algun ruido mientras estamos ocultos en las sombras, se detendrán al oírnos y comenzarán a buscarnos con la espada en la mano para comenzar una lucha. Si corremos correrán detrás nuestro, y si nos escondemos en una habitación y cerramos la puerta, tampoco estaremos a salvo, para nuestra sorpresa, abren las puertas y generalmente buscan caminos alternativos para llegar más rapido hasta nosotros y tomarnos por sorpresa. No cometan el error de subestimar la inteligencia artificial del enemigo, hasta en las situaciones más desesperantes actuan con rapidez, si están mal heridos correrán a los gritos pidiendo ayuda.



Aspecto gráfico y sonido

Gráficamente no esperen nada nuevo del Thief. Los personajes tienen una bajísima cantidad de polígonos en comparación a Quake 2, Unreal o Half-Life. Las animaciones de los personajes son bastante toscas y duras, mucho más que las de cualquier personaje de Quake 2. Las texturas están realizadas en 256 colores, con lo cual el aspecto es muy similar al viejo engine del Quake o al Jedi Knigth, pero con un clima medieval muy cerrado y oscuro. A pesar de la baja calidad gráfica el clima de encierro está muy bien logrado.

El sonido es excelente, soporta A3D para los dichosos que posean una placa de sonido con estas características, y tiene un importantísimo papel a la hora de jugar. Podemos escuchar los pasos acercándose por los pasillos, y esto nos ayudará a saber si alguien viene sin tener que asomarnos y arriesgarnos a que nos descubran. Resulta también muy interesante escuchar lo que los guardias dicen, y los comentarios que hacen entre ellos cuando oyen un ruido, o mejor aún cuando protestan por los pasillos quejándose de algo.

La música es una especie de rock industrial muy oscuro, que ayuda a crear ese clima de encierro sin producir el aburrimiento que nos produciría aburridísima música de flautas típica de aquella época.

Multiplayer

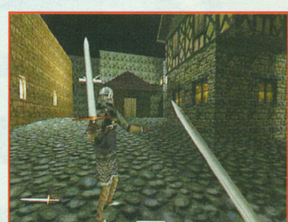
Oops!! No hay multiplayer! Una lástima.

En conclusión

Thief es uno de los mejores juegos del momento, no el mejor sólo porque la calidad gráfica no lo ayuda. Sería muy injusto de mi parte decir que Thief es "el mejor" sin pensar en Half-Life. Aún así Thief es una excelente opción, especialmente para los amantes de los juegos donde la paciencia y la observación son un factor determinante. Si es así no lo duden ni por un instante, la historia los absorberá casi instantáneamente.

Y personalmente me encantaría que sus creadores no olviden esta obra maestra, me gustaría ver más del Thief con mejor calidad visual, y me uno a los pedidos de un modo multiplayer. Amantes del género imaginen las posibilidades y babéense.





¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego de acción con un guión muy interesante. Una propuesta diferente.
LO QUE SI: La idea, la inteligencia artificial, el sonido, las misiones. Las secuencias de intro para cada misión, y la posibilidad de examinar en un mapa nuestra ubicación.
LO QUE NO: No tiene quick save, los tiempos de carga son bastante grandes. Poca calidad gráfica y tosca animación en los personajes.

87%



Novedades

el mejor software or

PCFútbol 6 Apertura '98

Base de datos: Todos los datos de todos los jugadores de la Primera División. Ficha completa de los futbolistas de Primera Nacional B

Nuevos Mánager y Prománager: Todas las competiciones del calendario argentino (Torneo Apertura y Torneo Clausura, Torneo de Ascenso), Copa Libertadores e Intercontinental. Nuevo Sistema de Información Personalizada (S.I.P.). Cartera de incorporaciones. Gestión directa de los contratos televisivos y del merchandising. Nuevo sistema de contratación de jugadores. Nuevas incidencias ,más reales

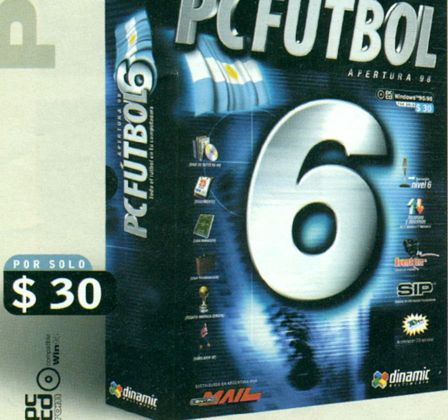
Simulador 3D: Nuevo engine 3D con jugadores poligonales. Cámaras móviles de TV. Distintas opciones de juego (Resultado Highlights, Visionado e Interactivo). Comentarios de Víctor Hugo Morales. Nuevas animaciones. Influencia de las condiciones meteorológicas sobre el desarrollo de los partidos.


Gestión directa del merchandising


El mánager más completo


dinamic MULTIMEDIA


Nuevo simulador 3D



POR SOLO **$ 30**

PCFÚTBOL 6 / Apertura'98 © Copyright 1998 Dinamic Multimedia.

Tribal Rage

Más de 40 misiones predefinidas: Campaña dinámica diferente cada vez que juegas y 6 tribus únicas con sus propias características, unidades, armas y guerreros. Todo realizado con un espectacular diseño para proporcionarte un mundo desconocido hasta ahora.

Extraordinario editor de unidades para que crees tus propias tribus: modifica completamente los guerreros y unidades disponibles. Junto con el editor de misiones, absolutamente intuitivo, podrás generar tus propios escenarios.

Inteligencia Artificial de las unidades adaptable al nivel del usuario: cada unidad puede ser valorada de 1 a 9 en diferentes comportamientos: ataque, defensa, economía, exploración…


Juego en Internet hasta 8 jugadores


Múltiples escenarios


Múltiples armas





POR SOLO **$ 30**

Tribal Rage © Copyright 1998 TalonSoft Inc.

Otros productos DINAMIC



POR SOLO $ 30

Extensión 1



POR SOLO $ 30

Extensión 2



POR SOLO $ 30

PCBasket 6.0

dinamic'99

inal al mejor precio

dinamic MULTIMEDIA
www.dinamic.com

Big Race USA

■ **ProPinball Big Race USA** propone una carrera a través de los Estados Unidos en el que la habilidad de conducir más rápido que los demás la demostraremos sobre una mesa de Pinball.

■ **Control absoluto sobre los parámetros físicos del juego:** inclinación de la mesa, antigüedad, fuerza de los flippers, tamaño de los pasillos exteriores, fuerza de las bandas de rebote o sensibilidad de la falta.

■ **8 ángulos diferentes de tablero** para que no pierdas detalle.

■ **Gráficos impresionantes** que recrean exactamente la sensación de jugar en un pinball auténtico.

■ **Posibilidad de hasta 10 bolas simultáneas.**

■ **Posibilidad de juego en Internet o red local** en la modalidad de "Uno contra Uno".

empire INTERACTIVE


Gráficos con todo detalle


Control sobre todos los parámetros


Juego a través de internet

POR SOLO **$ 30**

PC CD rom — compatible Win 95

Ya a la venta

Pro-Pinball Big Race USA © COPYRIGHT 1998 Cunning Developments / Empire

101 Airborne



■ **El éxito del desembarco de Normandía depende de ti.** Más de 180 misiones diferentes en 238 mapas que recrean la Normandía de 1944.

■ **Escoge los 18 hombres apropiados para cada misión** entre los 48 soldados americanos, cada uno con sus propias características, parámetros de combate y hasta sus propias voces.

■ **Toma decisiones sobre el material y el armamento** que llevarán en la campaña. Tu objetivo es sembrar la confusión tras las líneas enemigas.

■ **Potente motor de inteligencia artificial**, gracias al cual cada una de las acciones, tanto de los personajes involucrados como las tuyas propias, tienen sus consecuencias, igual que en la realidad, por lo que cada partida es única e irrepetible.

empire INTERACTIVE

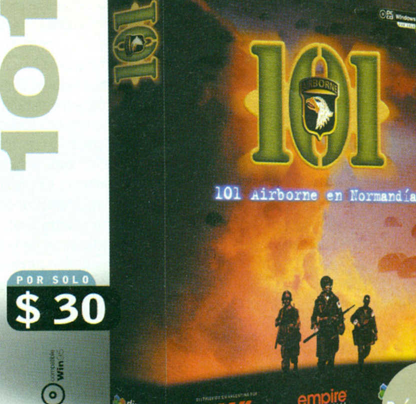

La operación militar está en marcha



180 misiones diferentes en 238 mapas



Selecciona el armamento



POR SOLO **$ 30**

PC CD rom — compatible Win 95

Próximamente


101 Airborne © COPYRIGHT 1998 Interactive Simulations / Empire



POR SOLO **$ 30**

Combat Chess

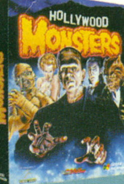


POR SOLO **$ 30**

Flying Corps Gold

POR SOLO **$ 30**

The Golf Pro



POR SOLO **$ 30**

Hollywood Monsters

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Codemasters*
Internet: *www.codemasters.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4X, 20 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.*



Colin Mc Rae Rally

Escalando posiciones

Por Daniel Herbón

El tiempo seguía pasando y ningún juego de rally aparecía, salvo algunos arcades, que en muy poco tiempo nos aburrían. Para llenar este hueco el Colin Mc Rae Rally tiene mucho para ofrecernos, y ahora vamos a ver por qué.

Todas las marcas

Este nuevo juego de Codemasters está basado en el Campeonato Mundial de Rally, llevando el nombre del último campeón de la categoría mayor de esta especialidad, y se corre en algunos de los países donde este campeonato se lleva a cabo.

Podemos participar en la categoría mayor, utilizando los autos con tracción integral, o en la menor, con los autos de menor potencia y tracción simple, pudiendo seleccionar entre el Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer, Ford Escort, Toyota Corolla, Renault Megane, Volkswagen Golf, Seat Ibiza y el Skoda Felicia.

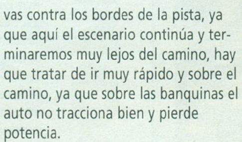
Todo comienza con una buena presentación renderizada que nos hace llegar al menú principal desde donde tenemos la posibilidad de correr un rally, un campeonato, contra reloj, e ir a la escuela de rally. El juego nos permite jugar de a dos con pantalla dividida o alternando, en red o módem.

Tierra adentro

Una vez en el juego, buscaremos entre los diferentes puntos de vista, el que nos sea mas cómodo, y ya sin más obstáculos aceleraremos a fondo.

El comportamiento de los autos esta muy bien logrado, inercia, aceleración, frenada, tracción y se nota la diferencia de potencia y motricidad entre los diferentes modelos de autos.

En este juego no sirve de nada ir a toda velocidad, rebotando en las curvas contra los bordes de la pista, ya que aquí el escenario continúa y terminaremos muy lejos del camino, hay que tratar de ir muy rápido y sobre el camino, ya que sobre las banquinas el auto no tracciona bien y pierde potencia.



Hay que tener en cuenta que correremos sobre diferentes superficies, como: hielo, nieve, canto rodado, tierra, barro y asfalto, lo que le pone un poco más de condimento al juego.

Para poder ir a semejante velocidad y no salir volando a la primera de cambio, resulta indispensable nuestro copiloto, que nos irá diciendo (con voces digitalizadas en castellano) lo que nos espera por delante, sea un salto, un bado o qué tipo de curva. Hay que tener las oídos bien abiertos y respetar todo lo que nos dice si queremos que nuestro auto llegue a la meta intacto. El modelo de daños está bien realizado y el auto sufre las consecuencias de nuestros errores de una forma gráfica bastante explícita, sobre todo las abolladuras. El nivel de dificultad es adecuado, aunque de todos modos tenemos entre tres categorías para seleccionar.

Cada rally está dividido en seis etapas, al finalizar cada una, veremos los tiempos de las mismas, las posiciones parciales y el replay, además podemos ver los daños que sufrió nuestro auto, repararlo y observar las características de la próxima etapa, para así elegir el tipo de neumáticos que vamos a usar, la dureza de las suspenciones, las relaciones de caja, etc.





Gráficos y sonidos

El nivel de los gráficos es muy bueno, realizado en 3D a través de polígonos texturados, y tanto los variados escenarios (Nueva Zelanda, Grecia, Córcega, Australia, Montecarlo, Suecia, etc.) como los autos están muy bien logrados en su reproducción.

El juego soporta casi todas las placas aceleradoras que hay en el mercado, en caso de no tener ninguna placa aceleradora tendremos que contar con un equipo de última generación, ya que si no el número de cuadros por segundo será muy bajo.

El sonido de los motores es espectacular, además cada uno suena diferente. La voz de nuestro copiloto si bien tiene buena calidad, le faltaría un poco más de emoción y vértigo en la ejecución, pero en general está bien realizada, y entre los idiomas que podemos seleccionar está, como dije, el castellano.

Un juego como para que ningún fanático se lo pierda y se pase horas frente al monitor.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: El mejor juego de rally hasta la actualidad.
LO QUE SI: Adicción. Jugabilidad. Variedad de escenarios. Sonido. Relación precio-producto. Soporte force-feedback espectacular.
LO QUE NO: Gráficos del tablero. No se pueden salvar los replays.

84%

Ficha Técnica
Compañía / Distribuidor: *Traveller's Tales / Sega PC*
Internet: *www.seganet.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, Placa de sonido, Windows 95/98.*

Sonic R



¡El puercoespín azul de Sega vuelve corriendo a nuestras PC!



El uso Direct3D proporciona gráficos veloces y suaves, pero con algunos defectos.

Por Durgan A. Nallar

Sonic y Tails están de vacaciones. No quieren problemas. Pero Tails ve un aviso que lo fascina: Habrá una carrera en donde participarán los mejores corredores del mundo. Es la oportunidad de Sonic para demostrar quién es el más rápido, dice Tails. A Sonic no le importa demostrar nada. Sin embargo, en la lista de participantes descubre al malvado Dr. Robotnik, su eterno archienemigo. Sonic sale corriendo. Nosotros... lo seguimos como podemos.

Esta historia descerebrada, típica de los arcades de consola, es la que da pie a un nuevo esfuerzo de Traveller's Tales en la conversión de un juego de Sega desde Saturn a PC. Como el título anterior (Sonic 3D Blast, mediocre por lo menos), Sonic Racing utiliza mínimamente las ventajas de la tecnología que caracteriza a nuestros equipos. Si bien los gráficos son coloridos y el juego está colmado de detalles simpáticos, la mayor resolución que el juego nos permite es de 640x480 utilizando DirectDraw (lentísimo) o Direct 3D. Los personajes, además, son simples polígonos que carecen de la más tímida textura, y muchas veces se superponen con objetos y paredes, dificultando la visión. De todas maneras, SonicR para PC permite disfrutar de mejores gráficos que la versión para la consola de 32 bits de Sega.

Gráficos aparte, el juego tiene cosas rescatables. Hay varios modos de juego: normal, contrarreloj y Grand Prix. Al comienzo se debe elegir entre cuatro personajes (Sonic, Tails, Knuckles y Amy), luego entre cuatro pistas de las cinco disponibles; la quinta pista se torna accesible cuando hemos terminado en primera posición las cuatro anteriores. Cada personaje tiene una habilidad distinta, por lo que aprender a correr con uno de ellos no nos garantiza que ganemos con los otros. Tanto Sonic como Tails y Knuckles corren a pie (a pata, mejor dicho) aportando algo de auténtica originalidad a la física de un juego de estas características. Amy y el Dr. Robotnik (disponible en los niveles finales) van en sus vehículos.

Las pistas son diferentes entre sí, con multitud de circuitos posibles y áreas secretas. Por otra parte, no siempre las veremos a la misma hora del día ni con las mismas condiciones climáticas, pero estos detalles no son más que estéticos y nada agregan a la dificultad del juego.

Las pistas repletas de pasajes ocultos y vías alternativas (que vamos descubriendo también gracias a las huellas que dejan los otros corredores) extienden sin duda la vida del juego, pero como suele suceder en esta clase de arcades los auténticos desafíos son otros: en este caso se trata de acceder a un grupo de personajes secretos: el Dr. Robotnik, Metal Robotnik, Super Sonic, Metal Sonic, Teddybear Tails y Mecha Knuckles. A excepción del Dr. Robotnik, todos los otros personajes requieren que hagamos varias veces cada uno de los cinco circuitos, los desafiemos a correr y ganemos. Una forma de obtener un nuevo personaje es agarrar todas las monedas diseminadas en el trayecto, y otra es encontrando las esmeraldas escondidas. El conocimiento de los circuitos es crucial así como la precisión al recoger los objetos.

Sonic R cuenta con soporte multiplayer (LAN, módem, serial) para los que quieran correr contra amigos de carne y hueso, y por supuesto permite jugar en el modo de pantalla dividida.

En definitiva, este es un juego apropiado para gente felíz (o chiquita), que no busca complicaciones y sólo desea pasar un momento divertido. El jugador experimentado no encontrará grandes satisfacciones, y hasta es posible que muera de un ataque al escuchar la música horripilante que suena durante el recorrido por los indiscutiblemente hermosos circuitos de Sonic R.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Carreras rápidas y divertidas, buenos gráficos.
LO QUE SI: Pistas con múltiples circuitos y personajes ocultos.
LO QUE NO: Monótono para algunos jugadores. Inestable. ¡La música!

68%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Grolier Interactive / Tele Opción S.A.*
Internet: *www.grolier.co.uk/products/index.html*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 120 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 2X, Windows 95/98.*



V2000

Una versión totalmente renovada de un conocido éxito de la década de los ´80



Por Maximiliano Peñalver

Con el estilo de los más conocidos arcades de algunos años atrás, algunas novedosas incorporaciones y un engine 3D bastante avanzado, V2000 aparece como una interesante propuesta para todos aquellos que están buscando un juego de acción con un "toque" diferente a todo lo que estamos acostumbrados a ver.

Características principales

V2000 es un arcade 3D en el que nuestra principal misión será la de proteger a los habitantes de cada mundo que nos toque visitar, eliminando de paso a todos los enemigos que haya en el lugar antes de que logren destruirlo todo y lo que es más importante, antes de que la infección que portan se propague demasiado.

En este caso, tendremos que controlar una nave cuya principal ventaja son sus dos modalidades de funcionamiento las cuales nos servirán para maniobrar sin problemas en cualquier tipo de terreno.

La primera de estas modalidades es la de "Aerodeslizamiento", cuando nuestra nave esté usando esta configuración se moverá deslizándose sobre la superficie (ya sea agua o tierra) y la posición de sus armas será variable, es decir que podremos inclinar sus cañones hacia arriba, en caso de que nuestro enemigo se encuentre en un lugar elevado, por otra parte, cuando estemos usando la nave de este modo no necesitaremos combustible para poder avanzar.

La segunda modalidad que podremos usar es la de "Vuelo", pero para poder activarla primero vamos a tener que agarrar algunos de los tanques de combustible adicional que aparecerán a lo largo de cada mundo.

Una vez que hayamos cambiado a esta modalidad, (presionando la tecla "Tab") nuestra nave funcionará como si se tratara de un helicóptero, gracias a eso podremos alcanzar lugares de difícil acceso y podremos movernos a mayores velocidades, además nos servirá para elevarnos rápidamente y escapar en el caso de que nuestra nave resulte dañada durante el combate.

En cada mundo de este juego tendremos una base en la cual vamos a tener la posibilidad de desarrollar nuevas armas y accesorios que nos servirán para mejorar nuestro rendimiento, lo único que tendremos que hacer es llevar a la gente que está en las aldeas a nuestra base y al dejarlos en ella comenzarán a producir los nuevos equipos, que tarde o temprano nos harán falta, lógicamente mientras más personas llevemos a la base, más rápido fabricarán lo que estemos necesitando y al mismo tiempo las defensas automáticas del lugar los mantendrán a salvo de cualquier enemigo.



Es importante resaltar que cada mundo tiene varias salidas, armas y objetos ocultos, que por lo general hacen un sonido cuando estamos cerca y ya que todos ellos nos serán muy útiles, especialmente en los niveles más avanzados, la mejor manera de poder buscarlos sin problemas será eliminando antes a todos los enemigos del nivel.

Técnicamente hablando

V2000 tiene una interface accesible y sus comandos son bastante simples y el punto más interesante que podremos ver, es que tiene soporte para jugar por redes, módem o Internet hasta 8 jugadores al mismo tiempo, el único problema es que las funciones de cada tecla no se pueden redefinir, con lo cual será necesario aprender a manejar los controles tal y como están.

Gráficamente la calidad de este juego es muy buena, (especialmente la de los escenarios) y sus efectos tienen un buen nivel, eso sí, tengan en cuenta que es necesario tener alguna placa aceleradora 3D para poder jugar decentemente.

En lo que se refiere al sonido, en general su calidad es buena y sus efectos son bastante similares a los que suelen usarse en este tipo de juegos.

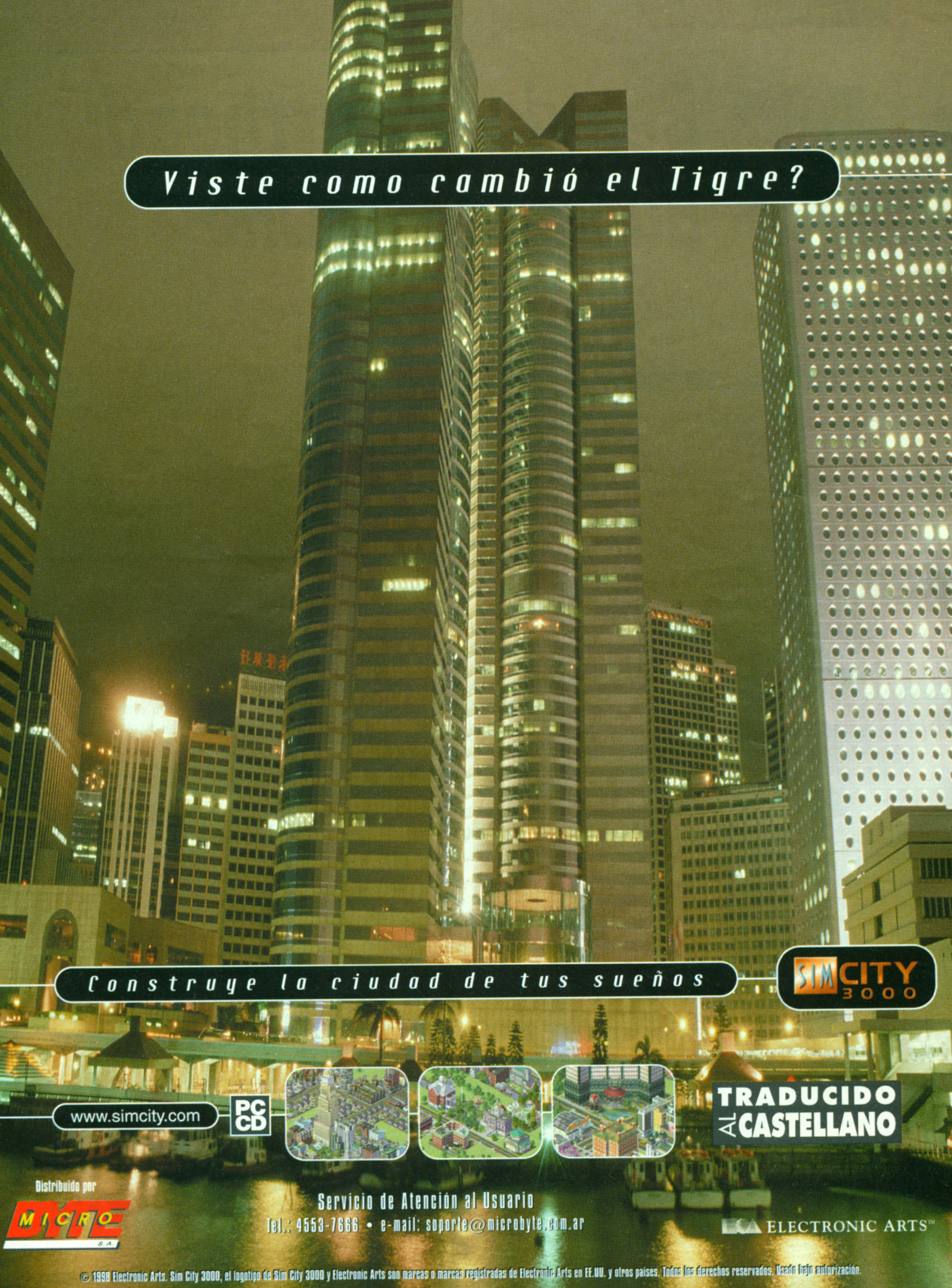
En pocas palabras

Si bien la dificultad resulta un poco elevada en algunos momentos, este juego resulta bastante entretenido, sobre todo por ser algo diferente y en especial por sus opciones para varios jugadores.

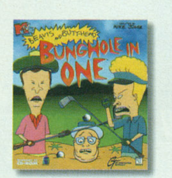
¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un arcade 3D inspirado en un viejo clásico.
LO QUE SI: Los gráficos. Está totalmente traducido al castellano.
LO QUE NO: No se pueden redefinir las teclas. La posición de la cámara a veces confunde al jugador.

80%


Viste como cambió el Tigre?
Construye la ciudad de tus sueños
SIM CITY 3000
www.simcity.com
PC CD
TRADUCIDO AL CASTELLANO
Distribuido por
MICRO BYTE S.A.
Servicio de Atención al Usuario
Tel.: 4553-7666 • e-mail: soporte@microbyte.com.ar
ELECTRONIC ARTS™
© 1998 Electronic Arts. Sim City 3000, el logotipo de Sim City 3000 y Electronic Arts son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en EE.UU. y otros paises. Todos los derechos reservados. Usado bajo autorización.

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Illusions / GT Interactive
Internet: www.gtinteractive.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98, placa de sonido.



Beavis & Butthead: Bunghole in One

Hu-hu mini golf, that's pretty cool, hu-hu... o no?

Por Maximiliano Peñalver

Mike Judge puede haber dejado de lado a estos personajes en su faceta original, o sea capítulos para la MTV, pero eso no significa que nos podamos olvidar de estos nefastos y divertidos personajes, ya que en el ´99 no sólo se viene la segunda parte de su película Beavis & Butthead: Do Hollywood, sino que GT Interactive se prepara para sacar en estos días, una nueva aventura gráfica: Beavis & Butthead Do U. Aunque en esta ocasión y como para saciar la sed de los fans lanzaron este juego de mini golf dentro de una línea más económica.

La gente de Illusions (desarrolladores del producto) crearon 18 hoyos con todos los lugares comunes de la serie, como el eterno sillón donde se sientan a destruir verbalmente todos los video clips, Burger World, la rectoría de la escuela o un escenario de un concierto de rock. Para la presentación de cada uno se nos presenta un fly-by de todo el terreno haciendo un reconocimiento visual desde la salida hasta el hoyo.

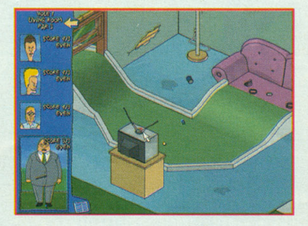
El juego nos permite jugar en modo multiplayer "únicamente" en una misma máquina con un máximo de cuatro jugadores, obviamente podemos utilizar a Beavis y a Butthead pero también son de la partida Mr. Anderson, el profesor Mr. Van Driessen, Todd y el director del colegio McVicker, aunque sólo se trata de un tema estético ya que no hay diferencia alguna a la hora de jugar.

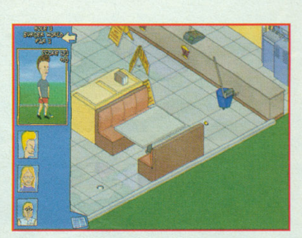
Los gráficos son bastante comunes (sin 3Dfx ni nada por el estilo) y aunque los escenarios están muy bien hechos, la escasa utilización de los colores perjudica un poco la jugabilidad al no darnos cuenta, en ocasiones, de que tan empinada sea una loma a superar, lo que nos complica un poco a la hora de medir la potencia del golpe, por lo menos hasta que nos conozcamos de memoria todo el recorrido.

Como casi todos los juegos de este estilo, la primera vez es bastante divertido de completar, pero una vez que terminemos todo el circuito (no nos debería llevar más de una hora) ya habremos visto todo lo que gráficamente Bunghole in One nos puede llegar a ofrecer. Obviamente la gracia de este juego está en jugarlo entre dos o más amigos/as ya que al poder "chocar" la pelotita del oponente da como para intentar el juego sucio, lo que lo hace un poco más divertido y competitivo. Otro punto en contra es que el formato del recorrido no puede ser cambiado u alterado, por lo que siempre deberemos jugar sí o sí los 18 hoyos en el mismo orden.

Obviamente con estos personajes la voz es algo fundamental y aunque el mismo Mike Judge, el creador de la serie y la voz original de los personajes, se prestó una vez más a la tarea de doblarlos, este fue un detalle que no se supo aprovechar, ya que la cantidad de frases por personaje no supera las 4 o 5 y las repiten constantemente hasta el hartazgo. Como para empeorar un poco más las cosas, éstas enlentecen la jugabilidad ya que no podemos seguir jugando hasta que se termine el sample en curso, aunque por suerte existe una opción para apagarlas.

El control se realiza completamente mediante Mouse y sólo deberemos medir la





fuerza del impacto porque como ya habrán adivinado es mini golf y no hay tipos de palo ni ningún motivo de preocupación extra, por lo que la estrategia es prácticamente nula.

El juego es básicamente apuntar y darle la fuerza que creemos necesaria, ya que la física es de regular para abajo y no resulta útil pasarnos minutos calculando rebotes que al fin y al cabo son bastante caprichosos sobre todo en neumáticos u otros objetos extraños que a veces lo asemejan a una especie de flipper.

Obviamente siempre existe el desafío de tratar de completar el curso bajo par, o al menos "even" o empatados pero si es una tarea que vamos a enfrentar solos, será bastante tediosa.

En resumen, estamos ante un mini golf en el universo de Beavis & Butthead, ni esperen nada más ni nada menos o saldrán de la experiencia con una gran frustración.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Mini golf con Beavis & Butthead a través de 18 hoyos.
LO QUE SI: El circuito esta bien realizado. Sencillo de controlar y entretenido en modo multiplayer.
LO QUE NO: Las voces se vuelven repetitivas. Que no se pueda cambiar/alterar el recorrido por el curso es un bajón. Aburrido para un solo jugador.
Física hu-hu ¿Qué era la física?

62%

Speed Busters



Ubisoft nos conduce a una opción más que interesante para todos los fans de los juegos de carreras



Por Martín Varsano

Ya hemos revisado con anterioridad juegos de carreras con estilos bien diferentes: Tanto los simuladores (Cart Precision Racing), como los más orientados a la acción sin tanto énfasis en el realismo (Need for Speed III). El Speed Busters se ubica en este último grupo, pero con ciertos aditamentos que lo hacen una opción más que interesante para todos los fans de los juegos de carreras. Veamos...

Made in Canadá

Todos conocemos a la compañía francesa Ubi Soft, y su excelente reputación a la hora de desarrollar simuladores de autos. En el Speed Busters (SB) la diferencia radica en que el juego fue el primero generado íntegramente en los estudios que la compañía posee en Canadá. Y hay que reconocer que Ubi Soft ha realizado una cierta cantidad de novedades para el SB que sin duda se verán incorporadas en los juegos que las demás compañías desarrollen de aquí en más. Un punto a favor para los franceses por haber querido llegar un poco más lejos y de esa forma despegarse de los estereotipos del género.

Para comenzar, el juego tiene una historia. Sí, tal vez sea algo disparatada y acompañada de una intro digna de un video para la MTV, pero le da al SB cierta homogenización. El tema es bien sencillo: Un policía ha ganado la lotería y tiene en su poder un millón de los verdes, y con este dinero piensa premiar a los conductores más alocados que completen los circuitos en los mejores tiempos. Y el dinero no está de más, ya que sirve para arreglar nuestro vehículo (o tal vez comprar otro de los siete autos disponibles) luego de un encuentro, del que es muy difícil salir ileso, o adquirir mejoras o un nuevo tubo de nitro, indispensable en momentos que necesitaremos un empujoncito extra.

En la destrucción de los autos es en donde realmente brilla el engine del SB. Y como si esto fuera poco, el cambio no es solamente cosmético (otro aspecto importante es la inclusión de skins para las carrocerías, al igual que en los arcades 3D), ya que la perfomance de nuestro vehículo se verá afectada por el daño que vayamos recibiendo. Algo que se le pidió a gritos al NFS3 y que seguramente veremos en la próxima entrega.

¡Córrete manito!

Las pistas desarrolladas por el equipo canadiense (siete, contando 4 en USA, una en Canadá y otra en México, además de una oculta) son también excepcionales, con un detalle sin precedentes. Los circuitos no sólo son innovadores y entretenidos, sino que tienen una inmensa cantidad de "scripts" que se irán sucediendo a medida que vayamos completando el trayecto. Este tal vez sea uno de los puntos más interesantes del SB, ya que colocan al juego a la altura del mejor juego de carrera de los arcades. Para darles un ejemplo, en el circuito de Hollywood entraremos a los estudios, y nos estarán esperando King Kong para convertirnos en una moneda de 10, Tiburón (en el medio de una pileta cruzada por un puente) para que seamos su próximo almuerzo, y por qué no, un dinosaurio de la tierra de Spielberg, que lo único que quiere es entorpecer el tráfico. Estas secuencias le dan al juego una nueva dimensión, y son muy divertidas de observar (siempre y cuando no nos pasen a nosotros, claro). La música que acompaña la acción es estupenda, y es diferente para cada uno de los circuitos. Como si fuera poco, la música no se reitera, sino que va cambiando en diferentes etapas de las pistas, dándole al SB una ambientación muy exclusiva. ¡Bien por Ubi Soft!

En conclusión

Tal vez los únicos puntos criticables del SB sean los menúes, un tanto confusos (aquí gana el NFS3 por robo), y la dificultad del juego en general (la inteligencia de los otros autos casi no perdona un error de nuestra parte), pero el tema de la dificultad no es nada que no se pueda solucionar con un poco de práctica. Además, el juego incorpora varios tipos de carreras (arcade, para un jugador; campeonato, para vencer en todas las pistas y multiplayer para módem, LAN o Internet) haciendo al SB uno de esos juegos que no se pueden dejar pasar si somos fanáticos del género, o si queremos pasar un buen rato con amigos.

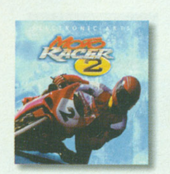


¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un arcade de autos de la gente de Ubisoft con opciones realmente novedosas.
LO QUE SI: Los gráficos. La música. La destrucción de los vehículos. Las pistas.
LO QUE NO: Los menúes son un algo confusos. A veces es un tanto difícil.

86%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Delphine Software Int. / Electronic Arts / Microbyte*
Internet: *www.ea.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8X, 5 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98, placa de sonido.*



Moto Racer 2

Delphine Software y el intento por recuperar el espacio perdido...

Por Maximiliano Peñalver

Una vez más Electronic Arts y Delphine Software, creadores de Fade to Black, Flashback, Out of this World y otras reliquias de la programación se unen para brindarnos la continuación de otro de sus grandes éxitos: Moto Racer.

Las expectativas eran altas, después de todo MR fue durante mucho tiempo nuestro juego de motos favorito, sólo desbancado de nuestro discos rígidos hace un tiempo a manos del excelente Motocross Madness. En este nuevo intento ¿Vuelve a recuperar lo que por derecho es suyo? Veamos...

La saga Moto Racer sigue siendo líder indiscutible en cuanto a sensación de velocidad y detallado de los gráficos, sobre todo cuando se potencian con una buena placa aceleradora. Lo mejor de todo es su increíble sensación de estar jugando en los mejores arcades de los videos, eso es indiscutible, pero ¿Hay suficientes novedades como para una segunda parte? La respuesta es sí y no.

Con un engine que apenas posee unos retoques (al fin y al cabo ¿Para qué arreglar lo que no está roto?) que lo hacen lucir mejor a la vista, los efectos de humo, tierra, y sobre todo los cambios de clima y el modo de carrera nocturna están muy bien realizados, al igual que los efectos de sonido (aunque este posee un bug: Si nuestro reflector se superpone a otro, da por resultado oscuridad, o sea luz + luz = oscuridad, me parece que los de Delphine deberían ir nuevamente a la escuela). En MR2 es sencillo saber cuándo realizar los cambios con solo escuchar el ruido del motor. La banda de sonido es una colección de temas punk rock con algo de funk que realmente coinciden con el espíritu del juego. El relator que parece ser el mismo que en MR, vuelve con sus clásicas frases como: Hey! What a Rocket! Que nos hacen sentir como en casa.

El control sigue siendo sobresaliente y todo responde muy bien a nuestros comandos, ya sea vía teclado o mediante el uso de un buen pad, obviamente la opción más recomendable. Es para resaltar el excelente soporte para Force Feedback.

Las motos realmente tienen diferencias entre sí, y según cual escojamos nos complicaremos o no la vida en la pista a enfrentar.

La inclusión más importante, sin embargo, es el editor de pistas que además de ser muy fácil de utilizar y muy versátil, nos permite, si somos un poco imaginativos, crear pistas mejores que las que vienen con el juego, muy útiles a la hora del aspecto Multiplayer que por cierto, es muy divertido y permite como gran novedad que cuatro jugadores participen en la misma computadora (además de Lan o Internet hasta para 8 jugadores y serie o módem para 2 jugadores como máximo) dividiendo la pantalla en 4. Obviamente será mejor que nuestro procesador sea bastante superior al de los requerimientos mínimos sino queremos ver el torneo de diapositivas más grosso de la historia.

El nivel de dificultad es bastante elevado sobre todo en el nivel "Challenge", en el que el más mínimo error nos costará la carrera. También deberemos recordar que existe un modo Arcade y uno de simulación que complica un poco más las cosas y no es tan permisivo en ciertos detalles.



Quizás lo malo de este Moto Racer 2 es que intenta muy duro ser igual a su primera parte. Podemos participar tanto en motocross como en el modo callejero con motos de carrera, cada uno con sus pistas y físicas acordes.

Con 5 escenarios y 32 pistas, sí existe una gran variedad de circuitos, pero no de ambientación y las cinco localizaciones que van del Sahara a Inglaterra pasando por una gran metrópolis, se vuelven tediosas después de un tiempo, comparando que MR tenía todos sus circuitos basados en diferentes localizaciones esto se toma como un gran punto en contra para esta secuela.

El resultado de la mezcla hace que en cada uno de sus modos no supere a los líderes del género: Castrol Honda Superbike y el ya mencionado Motocross Madness. Pero sin dudas es una gran opción para el que no posee estos dos juegos o la primera parte de Moto Racer. Para estas personas no podemos encontrar un juego más recomendable que este Moto Racer 2.



¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: La continuación de uno de los mejores juegos de motos de la historia.
LO QUE SI: Sensación de velocidad, impecable. Editor de Niveles. Modo Multiplayer. Los gráficos. La música.
LO QUE NO: Los circuitos son aburridos. Algunas fallas en la conducción nocturna. Extremadamente similar a la primera parte.

71%

PROMEDIO 96%

PREMIO X XTREME

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Oddworld Inhabitants / GT Interactive / Edusoft*
Internet: *www.oddworld.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 75 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4X, Windows 95/98, placa de sonido.*

Oddworld: Abe's Exoddus

El único héroe capaz de detonar su flatulencia nos visita de nuevo

Por Durgan A. Nallar

Radicada en en la soleada California, Oddworld Inhabitants es una compañía dedicada por completo a la creación de un mundo virtual tan inmenso, según ella, que si realmente existiera tendría diez veces el tamaño de nuestro planeta. La forma de representarlo es a través de imágenes 2D bellamente renderizadas. Sus habitantes son tan simpáticos como excéntricos. Sus problemas, nuestra suprema diversión. En esencia, Oddworld es posiblemente el mejor arcade de plataformas de la historia.



Un género que sin duda tiembla al borde de la extinción es el de plataformas. Los juegos más complejos poco a poco fueron enterrando a estas maravillas bajo toneladas de tecnología e ideas originales. Sin embargo, muchos de nosotros empezamos a jugar con nuestras máquinas gracias a esas pequeñas obras de arte como Prince of Persia o Flashback y, de vez en cuando, nos ponemos nostálgicos recordando las horas y horas que pasábamos de cara al monitor, doloridas las muñecas y con los ojos como brasas, intentando dominar nuestros reflejos, saltando a esa saliente en el último instante, corriendo y colgándonos de lianas o golpeando espada contra espada. Buena época.

Tiempos modernos nos trajeron juegos modernos. El público poco a poco dejó de interesarse en los arcades de plataforma, atraídos irresistiblemente hacia los gráficos 3D y los millones de colores. Las compañías dejaron de producir lo que no se vendía y, en todo caso, sacaron al mercado productos mediocres y poco novedosos, salvo alguna excepción como Heart of Darkness (Interplay).

Por fortuna para quienes gustamos de este género, un grupo de programadores y artistas trabaja seriamente para oxigenar el ambiente con nuevas ideas. El proyecto de Oddworld Inhabitants está pensado como una "quintología"; es decir, comprenderá cinco juegos basados en el universo de Oddworld. El primero se llamó Abe's Oddysee y fue un éxito rotundo a nivel mundial. Original, adictivo, brillante en cada aspecto, atrapó a amigos y enemigos del género. Si podía atribuírsele algún defecto, éste era el mismo que afecta a la mayoría de los arcades para consola cuando son portados a PC: sólo era posible salvar la partida en puntos determinados, obligándonos a repetir una y otra vez cada nivel.

El segundo capítulo del proyecto todavía no vio la luz. Según Paul O'Connor, el diseñador líder de la compañía, lo que planean es demasiado pretencioso para la tecnología actual. Así que, con el fin de refrigerar un poco las cosas, lanzaron Abe's Exoddus utilizando el mismo engine aunque aprovechando la oportunidad para implementar algunas ideas que habían dejado afuera. El resultado es asombroso.



La gaseosa que fabrican los Glukkons produce efectos... con olor.

Un cacho de cultura

La historia de los habitantes de Oddworld se remonta en el tiempo. En un principio, Mudokons y Glukkons compartían el mundo en paz. El sistema de creencias de ambas razas se centraba en la luna que orbitaba Oddworld, cuya faz parecía tener la marca de una mano Mudokon. Inevitablemente, los pequeños seres de ojos saltones concluyeron ser el Pueblo Elegido. A los Glukkons les parecía, sin embargo, que la marca no era de una mano sino una simple cadena montañosa y que, en todo caso, ellos eran el verdadero Pueblo Elegido; así que empezaron a experimentar con alquimia para probar la verdad de sus creencias, pero hubo un espantoso accidente que casi los mató a todos. Los Glukkons sobrevivientes, con los años, no sólo desarrollaron aversión a la luz, sino que se dedicaron a solucionar sus problemas a través de la ciencia, mientras los Mudokons continuaron confiando en la mística. Más tarde, envalentonados por su superioridad tecnológica, los Glukkons no tuvieron problemas en esclavizar a los Mudokons. Así llegamos a la época de Abe y sus amigos.



Sin duda, Oddworld tiene los mejores gráficos del género de plataformas.

El regreso del ¿héroe?

Como vimos en Oddysee, Abe logró liberar a noventa y nueve de sus congéneres en Rupture Farms, la infernal mina donde los Glukkons fabricaban alimentos con casi cualquier cosa viva, incluídos los Mudokons. Exoddus comienza con una excelente secuencia animada que nos muestra cuando Abe es aclamado por su pueblo. Tras un accidente, que no revelaremos para no arruinar la sorpresa, Abe sufre un desmayo y sueña con sus ancestros. Al despertar está convencido de que debe ir a Necrum, el antiguo cementerio de su raza. Algo pasa con los huesos de sus antepasados.

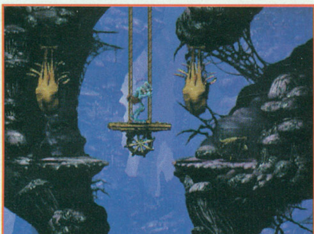
Con cinco de sus amigos -bastante poco entusiasmados- parte en éxodo hacia las sagradas tierras, donde descubre que no estaba equivocado. Un gigantesco complejo minero se levanta justo sobre el bosque ancestral. Están extrayendo huesos y llevándolos a otro lugar donde, según nos enteraremos por nuestros antepasados bien avanzado el juego, los Mudokons son torturados con descargas eléctricas para aportar otro de los ingredientes que colectan los Glukkons: lágrimas.

Empezamos a interactuar con el juego cuando Abe se cuela en la mina. A partir de entonces hemos de utilizar toda nuestra habilidad, valiéndonos incesantemente tanto de los reflejos como del cerebro, ya que Oddworld es una sabia mezcla de ambas cosas. Cada pantalla es un desafío nuevo, a veces fácil, otras complicado como pocos. Generalmente siempre tienen que ver con el modo de matar guardias, evadir bestias asesinas o llevar a los Mudokons a salvo hasta los portales de escape.



Bicho de palabra

Abe tiene algunas habilidades únicas en el género. No sólo puede caminar, correr, saltar, agacharse y trepar, también puede comunicarse con sus congéneres usando algunos simples comandos de voz. En su repertorio figuran frases para saludar y pedir que lo sigan, por ejemplo. Puede ordenar a alguien que espere o que trabaje, y también puede cantar para invocar su magia y abrir portales o, más interesante, poseer el cuerpo de los enemigos a su conveniencia, los cuales también tienen sus propios comandos vocales. Las combinaciones de puzzles usando estas posibilidades son absolutamente ingeniosas y despiertan más de una carcajada. Abe produce otros sonidos también, no esenciales para el juego pero sumamente graciosos. Durante la partida es necesario dominar estas habilidades de Abe, aunque la solución de cada puzzle puede ser múltiple y queda a nuestra elección.



En cuanto a los enemigos, seguimos teniendo la fauna acostumbrada de Sligs, Paramites, Scrabs y Slogs, y un odioso gusano horripilante llamado Fleech, seguramente el peor de todos. Cada especie tiene una personalidad única que debe ser entendida si queremos que Abe sobreviva. Por ejemplo, los Paramites atacan si se sienten arrinconados o si están en grupo, y pueden ser distraídos arrojándoles un trozo de carne; los Sligs pueden ser controlados a través de la habilidad psíquica de Abe, siempre que no haya inhabilitadores mentales cerca; los Scrogs, por su lado, pueden ser dominados por Sligs poseídos por Abe. Los creadores de estas impresionantes características llaman a la IA del juego con el nombre de A.L.I.V.E. (Alive Life-Forms In a Virtual Environment).

Exoddus tiene más novedades respecto a Oddysee. Se ha agregado un comando vocal para llamar la atención de todos los Mudokons presentes, así que ya no es necesario hablar uno por uno para pedirles que nos sigan hacia los portales de escape o que hagan algo todos a la vez. Hay Mudokons ciegos (les cosen los ojos además de la boca) a quienes es preciso guiar con la voz. Ahora cambian el color de piel según su estado de ánimo. Si están enojados disponemos de un comando para pedirles disculpas, y si están atacados de risa (cuando respiran gas hilarante) es mejor callarlos de un cachetazo. A golpe de tecla, Abe se tira gases de un olor infernal, parece, y con una singularidad: al beber Soul Storm Brew, la gaseosa que los Glukkons fabrican utilizando la producción de la mina, el dope es explosivo y encima se puede poseer para detonarlo donde Abe quiera. ¡Esos son gases, caramba!

La característica más solicitada está presente también: es posible grabar el juego en cualquier punto y siempre que se nos antoje, despejando para siempre la niebla de la frustración.

Alive

Abe's Exoddus es recomendable por donde se lo mire. Los gráficos son aceptables para los estándares actuales, con paisajes 2D pero dotados de una notable profundidad, repletos de animaciones y secuencias animadas que sirven de transición entre un plano lejano y el inicial. Las voces de amigos y enemigos son contagiosas, y los comandos verbales requieren un elaborado nivel de estrategia. No hay música, pero sí muy buenos efectos de sonido. El juego se presenta en dos CD que insumen unas 25-40 horas de juego, dependiendo de cada quien. Ya no se puede pedir más. Al menos hasta que salga otro Oddworld.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Más Oddworld y todavía mejor.
LO QUE SI: Roza la perfección en cada área.
LO QUE NO: A veces los puzzles se ponen demasiado difíciles. Abe no anda bien de frenos.

96%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Zipper Interactive / Westwood / Electronic Arts*
Internet: *www.westwood.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 4X, 40 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.*



Recoil

Una propuesta muy interesante para todos los aficionados a los juegos de acción

Por Santiago Videla

Si bien se trata de un arcade 3D, Recoil tiene algunas características que lo diferencian bastante de otros títulos parecidos, especialmente porque además de tener que eliminar a cuanto enemigo se nos atraviese, tendremos que resolver muchas situaciones usando el ingenio, cosa que no se ve muy a menudo en este género.

En Recoil estaremos al mando de un tanque que tiene la particularidad de poder transformarse en anfibio, en hovercraft y en submarino. Con él tendremos que infiltrarnos en distintas bases que han caído bajo el control de máquinas inteligentes, para tratar de destruir sus instalaciones.

Características generales

Uno de los aspectos más destacados de este juego es lo referente a nuestro propio vehículo y al modo de controlarlo, ya que en cualquiera de sus formas, el cuerpo del tanque y las armas funcionan de manera independiente, con lo cual es posible que les tome algún tiempo aprender a maniobrar lo suficientemente rápido y bien como para encarar cualquier misión.

En este caso, el movimiento de la base del vehículo lo controlaremos con las teclas (las de siempre), mientras que con el mouse, podremos apuntar tanto las armas primarias como las especiales, que están montadas sobre una torreta, lo mejor de todo es que la cámara sigue en todo momento a la mira y gracias a eso podremos atacar sin ningún problema a cualquier tipo de objetivo sin importar qué tan protegido se encuentre, o incluso nos será muy útil a la hora de deshacernos de aquellos enemigos que nos estén persiguiendo.

Tal y como lo mencioné al principio, nuestro vehículo puede transformarse en 3 tipos de unidades diferentes para poder avanzar sobre terrenos en los que el tanque no



podría moverse sin resultar dañado, pero el problema es que para poder cambiar de modalidad, primero tendremos que encontrar los módulos correspondientes a cada transformación, que estarán en algún lugar de las distintas instalaciones que nos tocarán destruir.

Una vez que estén en nuestro poder, la máquina se encargará de cambiar automáticamente a la forma más adecuada para el terreno por el que nos estemos moviendo y eso evitará que perdamos energía inútilmente.

Es bueno aclarar que la única modalidad que estaremos obligados a activar en forma manual es la de submarino ya que al entrar al agua, siempre quedaremos convertidos en anfibio.

Otra característica importante de este juego es el avanzado sistema de inteligencia artificial que tienen los enemigos, el cual hace que combatirlos sea un verdadero desafío. En cada nivel podremos ver cómo la mayoría de ellos esquivan nuestros disparos, se ocultan o intentan rodearnos para sorprendernos por detrás, incluso algunos, suelen aprovechar los desniveles del terreno para tendernos una emboscada.

Recoil está compuesto por un total de 5 niveles principales, que a su vez están divididos en varias sub-misiones por lo que completar cada escenario nos llevará un buen rato, además la estructura de cada una de estas misiones es muy completa.

Gráficos y efectos

En este aspecto la calidad de Recoil es muy buena y el nivel de detalle en general es bastante elevado, los escenarios tienen un excelente diseño y todos ellos están muy bien ambientados. Por otra parte la mayoría de los modelos de los vehículos también son muy buenos, especialmente el del nuestro.

Los efectos ayudan a darle una mayor espectacularidad a todo el juego y aquí podremos ver cosas tales como: Luces de colores, humos, transparencias y deformación del terreno en tiempo real. Como si esto fuera poco las texturas de nuestro tanque se irán modificando a medida que resultemos dañados, aunque para eso les recomiendo que usen una placa aceleradora 3D, porque de lo contrario se van a perder todo lo bueno.

Para terminar

Este es un título que resulta muy entretenido y es ideal para todos aquellos que estén buscando un buen juego de acción un tanto diferente y que de paso les haga usar la cabeza un poco más, pero antes de decidirse les recomiendo que traten de ver un demo, porque en mi opinión el único inconveniente que tiene es que sólo hay 5 misiones y a pesar de que son largas, por lo menos a mí, el juego me resultó un poco corto.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un arcade 3D con algunas ideas bastante novedosas.
LO QUE SI: Los gráficos. Los efectos. La estructura de las misiones.
LO QUE NO: Sólo tiene 5 niveles. Las secuencias intermedias son totalmente bizarras.

82%

TIÑE EL PUEBLO DE ROJO





™

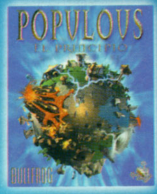
Bullfrog, los creadores de las simulaciones divinas, le permite organizar el caos en un mundo completamente 3D. Libere devastadores hechizos contra los impíos y gánese la inmortalidad.



PC CD-ROM

www. bullfrog.co.uk

www.populous.net



MICRO BYTE S.A.

Servicio de Atención Al Usuario:

Tel.: 4553-7666 - soporte@microbyte.com.ar

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Sierra Studios
Internet: www.sierra.com/qg5
Requerimientos Mínimos: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 6X, 350 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98, placa de sonido.



Quest For Glory V: Dragon Fire

El capitulo final de la saga más original de Sierra



Por Máximo Frías

***P**ara los que pudieron llegar al final del Shadows of Darkness (QFG4), seguramente se les hizo eterna la espera de esta espectacular continuación de la saga mezcla de aventura/RPG por excelencia. Pero la espera concluyó y Dragon Fire, la quinta y última parte de la saga Quest For Glory ya está con nosotros para hacernos recordar lo que significaba una buena aventura gráfica.*

La historia

Después de haber liberado las penas de Spilburg (QFG1), haber matado a Ad-Avis en Shapeir (QFG2), haber restaurado la paz en Tarna (QFG3) y salvar a Mordavia del Dark Master (QFG4), nuestro héroe se prepara para la más complicada de sus aventuras... salvar a Silmaria de su destrucción total.

Luego de haber destruido a Katrina en Mordavia, Eramus y Fernis (Los magos del QFG1) te transportan a Silmaria, una ciudad la cual sin duda necesita la ayuda de un héroe.

El Rey de Silmaria fue asesinado y ahora cinco héroes deben competir en los "Rites of Rulership", siete pruebas que determinarán quien será el próximo rey de la comarca.

Ahora bien, no todo es tan fácil, hace muchos años un Dragon que amenazaba con destruir la ciudad fue debilitado y encerrado mediante un encantamiento. Se crearon siete pilares para mantener en ese estado al Dragon, los cuales se colocaron a traves de toda la isla de Marete. Todas las sospechas indican que la misma persona que asesinó al Rey, está realizando un ritual para destruir los siete pilares y liberar al Dragon. Si esto se concreta, terminará destruyendo no sólo a la ciudad de Silmaria, sino a toda la isla.

El hechicero, el guerrero y el ladrón

Para los que no conocen la saga les cuento que todos los QFG son una mezcla de Aventura y juego de rol, esto significa que nuestras habilidades irán cambiando con las acciones que nosotros realicemos.

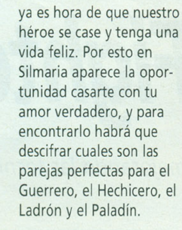
En este juego se pueden elegir hasta tres personajes distintos: el Guerrero, el Hechicero y el Ladrón; y en caso de haber terminado algún QFG anterior, también el Paladín.

Aunque para cualquiera de los cuatro, el objetivo principal es el mismo, cada uno debe realizar las diferentes tareas a su ma-nera. Por ejemplo: Supongamos que debemos obtener una gema que está dentro de un cofre custodiada por un monstruo. Un guerrero sacaría su espada, mataría a la bestia, y abriría el cofre por la fuerza. Un hechicero tendería a utilizar un conjuro como una bola de fuego o hechizo de dormir para dejar fuera de combate a la bestia y luego abriría el cofre con algún conjuro de abrir cerradura. Un ladrón por su parte trataría de evitar a la bestia caminando sigilosamente valiéndose de su destreza para no ser visto, y abriría el cofre por medio de su habilidad con las ganzúas. En cambio el paladín trataría de razonar con la bestia y explicarle para que necesita la gema, y buscar la manera de retribuirle el favor. Como última opción si no se puede entrar en razones con el animal, se valdría de su habilidad con la espada o su magia protectora sacerdotal para hacerse de la gema.

Diferencias y similitudes

Hay muchas cosas que cambiaron en este QFG, y una de estas son los combates. Ahora en vez de ser "1 a 1", los combates se realizan en el mismo escenario, es decir que para pelear uno se puede desplazar por





toda la pantalla y acercarse al enemigo cuando le convenga. Al principio uno extraña el modo antiguo, pero después de un tiempo nos acostumbramos y siguen siendo igual de entretenidos.

Otra cosa interesante que le agregaron, es la posibilidad de comprar una gran variedad de armas, escudos, cascos y vestimentas. De esta manera cuando se lo equipa al héroe con un escudo y una armadura, estos se pueden ver a medida que vamos caminando por los distintos lugares.

La forma de desplazarse por los distintos lugares vuelve a ser como en el QFG3, es decir que aparece el mapa de la isla de Marete y desde ahí elegimos a donde queremos ir. Así como fue Spilburg, Shapeir, Tarna y Mordavia; Silmaria será la ciudad principal en donde encontraremos el mercado, la



posada, la guarida de los ladrones y la isla de la Ciencia, entre otros. Todos estos lugares tienen sus horarios y por eso no es lo mismo ir a la mañana que a la noche.

Juego nostalgioso

A diferencia de muchas de las secuelas de aventuras gráficas, esta tiene mucha relación con sus capítulos anteriores, y es por eso que puede ser que muchos de los que no las hallan jugado se pierdan en los momentos que se les hace referencia. En Dragon Fire, se junta una gran mayoría de personajes conocidos. Empezando por Erasmus y Fernis que son los que te transportan de Mordavia a Silmaria o Elsa Von Spilburg, la excomandante de los Brigands (QFG1), que compite con vos en los "Rites of Rulership". También están Rakeesh (el linotauro del QFG2/QFG3), Ferrari (QFG2) y muchos más que no quisiera nombrar para no arruinar el suspenso del juego.

Como mencioné antes, Dragon Fire es el último capítulo de QFG, y ya es hora de que nuestro héroe se case y tenga una vida feliz. Por esto en Silmaria aparece la oportunidad casarte con tu amor verdadero, y para encontrarlo habrá que descifrar cuales son las parejas perfectas para el Guerrero, el Hechicero, el Ladrón y el Paladín.

Errores: Pocos pero dolorosos

Parece ser que para que un QFG lleve el nombre de "Quest for Glory", no tiene que estar libre de bugs. Pero no se alarmen, los errores que tiene el Dragon Fire no se acercan ni a los talones de los del Shadows of Darkness, es más, bugs de los que se pueden denominar "feos", sólo encontré 3. El problema es que parecería que los errores están estratégicamente puestos para que aparezcan cuando menos querés que estén, por ejemplo: en una de las pruebas tenés que matar a una Hydra y en la mitad de la pelea aparece Elsa Von Spilburg para ofrecerte su ayuda. Sí decís que "sí", todo bien; ahora si decís que "no" cuando finalmente la matás vuelve al Windows. Otro es que con uno de los personajes, no te podes casar (y no es que faltan hacer cosas, tiene un error). El otro que me pasó está en la final y no les quisiera comentar mucho al respecto.

Lamentablemente todavía no hay patches para solucionar estos problemas, así que algunas partes del juego habrá que "obviarlas".

Algunos detalles importantes

QFG: Dragon Fire son 2 CDs, uno de instalación y otro de juego. El de instalación (como el nombre lo indica) sólo lo tendremos que usarlo una sola vez para que nos copie al disco rígido 450MB de datos. Luego usaremos siempre el otro CD, por lo que no habrá interrupciones durante la aventura. A diferencia de otros juegos de Sierra (ej: KQ: Mask of Eternity), este no tarda mucho en cargar/grabar, y menos en pasar de una pantalla a otra. Tiene muy buenos efectos visuales (luces, agua, scroll de pantalla, etc.) y los personajes están renderizados en 3D.





Todo esto hace que el QFG5: Dragon Fire, esté a la par de muchas aventuras (con respecto a tecnología), pudiendo así dejar al jugador concentrarse más en la historia.

Conclusión

Si sos un fanático de la saga QFG, esta de más decirte que tenés que jugar a este juego... ayer. Tiene todos los detalles que lo hacen una buena continuación del Shadows of Darkness.

Si no conocés mucho de qué se trata la historia, primero té recomendaría que juegues a los anteriores, no tienen la calidad gráfica y sonora de los juegos de ahora pero se defienden bastante bien. Igualmente, la historia principal se puede entender perfectamente, así que para todas aquellas personas que quieran saber qué es una aventura en serio, les comento que el Quest for Glory V: Dragon Fire, ya está a la venta.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: El último capítulo de una saga única en su género.

LO QUE SI: La originalidad. La historia. La música.

LO QUE NO: Los BUGS. Los combates. El final.

89%



PREMIO XTREME

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Jane's / Electronic Arts / Microbyte*
Internet: *www.janes.ea.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz, Windows 95/98, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, Placa de sonido.*





WWII: Fighters

Respetando la historia, mejorando las técnicas

Por Pablo Benveniste

La repetitiva explotación del teatro de operaciones europeo de la Segunda Guerra Mundial en los simuladores de vuelo de muchos productores, ha marcado un momento propicio para la incursión de la afamada Jane's en la recreación de la más grande contienda aérea de la historia. Aunque con un título bastante genérico, WWII Fighters apuesta al rigor histórico de la batalla que marcó destino final de la guerra.

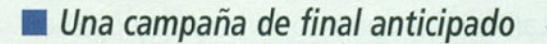
Rompiendo con la monotonía

En comparación a otras importantes compañías productoras de simuladores, es sorprendente lo escaso del tiempo en el cual Jane's supo colocarse a la vanguardia de la simulación. Con Longbow 2 y posteriormente F-15 ya no quedaron dudas de que Jane's no estaba para sencillos simuladores con tendencia de arcade. La originalidad de IAF demostró luego que no era necesario basarse en temas conocidos y ya experimentados. Pero ¿Cómo ser original al momento de constituir el enésimo intento de recrear la guerra aérea sobre Europa?

La cantidad de batallas y el desarrollo tecnológico de media década de conflicto constante hacen posible el aprovechamiento del acontecer en determinados frentes y en determinado período. Aproximadamente un mes de enfrentamientos ha sido suficiente para la creación de todo un simulador que sea capaz de competir con importantes juegos del mismo rubro. No es verdad que por no tratarse de la totalidad de la guerra, uno tenga acceso a una menor cantidad de misiones. En una sola batalla, son incontables las salidas que tienen lugar desde el alba hasta la madrugada del día siguiente. Veinticuatro horas sobran para que gran cantidad de escuadrones de uno y otro bando desarrollen misiones que hasta suelen llevarse a cabo paralelamente. WWII: Fighters tiene lugar a finales de 1944 en la batalla de Las Ardenas (en la frontera de Alemania con Bélgica). Se trata de un enfrentamiento que comenzó en diciembre de dicho año con una ofensiva a gran escala alemán y que habría de ser la antesala al desmoronamiento de la Luftwaffe y la caída final de Alemania en los primeros meses del año siguiente.



La cabina virtual es muy cómoda y se puede contar con ayudas tales como una ventana mostrando el objetivo.

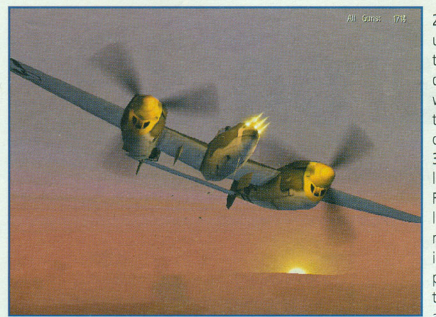


Una campaña de final anticipado

La propuesta de WWII: Fighters para participar en los momentos definitivos que tomaron lugar en Las Ardenas, nos pone al mando de los cazas que día y noche, día por día afrontaron la adversidad del clima para ejecutar diferentes misiones de ataque, reconocimiento e interceptación. Podremos sentarnos en la cabina de un Spitfire inglés, un P-47D, P-51D o un P-38J norteamericanos y un Bf-109G, Fw-190 o el jet Me-262 si es que se opta por integrar las filas de la Luftwaffe alemana. Esta variedad ha sido adoptada de acuerdo a los verdaderos modelos de cazas que supieron medirse en los aires por aquellos días en ese escenario. Lo mismo sucede con la diversidad de la algo pobre variedad del resto de los aviones. En este aspecto, cabe destacar la presencia del Ar-234, birreactor de bombardeo y reconocimiento y la temible bomba voladora no tripulada V-1, aparte de los infaltables B-17 y He-111.



A diferencia de la habitual estructura de campañas de Segunda Guerra, en las cuales se elige un escuadrón con un avión determinado en el cual se deberá volar hasta las últimas instancias, en WWII: Fighters sencillamente todo es cuestión de elegir entre ser aliado o alemán. El hilo de las misiones se encuentra determinado con anterioridad para cualquiera de los dos bandos respetando, en la medida de las posibilidades, las salidas que hubo cada día, el objetivo y el tipo de avión utilizado desde el 16 de diciembre de 1944. La interface, a modo de museo, brinda información multimedia acerca de la historia, los ases, aviones y vehículos. Gracias a esto, contribuye con el engine en hacer lograr que cada piloto pueda sentirse parte integrante de un documental sobre uno de los más arduos momentos de la guerra. Claro está que las opciones para el vuelo no se limitan a este interesante tipo de campaña. En WWII: Fighters también se cuenta con una gran variedad de misiones de entrenamiento, misiones independientes predeterminadas, la posibilidad de crear nuevas muy completas y la chance de poder imple-



mentar oleadas de todo tipo de enemigos para enfrentar en un escenario tan hostil como uno quiera. Aparte del acceso directo al juego en el escritorio de Windows, WWII: Fighters incluye otro ícono llamado Fly Now que obvia la interface y transporta a un escenario de acción instantánea. En referencia a la capacidad Multiplayer, el juego presenta opciones para LAN o Internet (en el servidor gratuito Janescombat.net).

Lo último en realismo visual

Los sorprendentes efectos de luz y las nubes y explosiones de artillería en 3D están acompañados por la gran calidad gráfica de los objetos y el escenario. El detallado en los aviones que se pueden pilotear (todos los cazas de la batalla), va desde la articulación de todos los planos hasta el movimiento de la rueda directora de los trenes de aterrizaje. El armamento externo (bombas y cohetes) respeta la cantidad disponible en todo momento y los esquemas de pintura mantienen todas las insignias. El resto de los aviones del juego son en su mayoría aviones medianos y pesados que, sin llegar a mostrar a la tripulación a través de las ventanillas y con la ausencia de movilidad en los planos, mantienen igualmente una calidad importante. Los objetivos terrestres abarcan una importante cantidad de blindados, ferrocarriles y demás vehículos tanto aliados como alemanes. Los gráficos así como el movimiento de estos es algo que vale la pena resaltar. Pero no todo en tierra es maquinaria ya que es muy común encontrar soldados movilizándose, conductores de vehículos que huyen ante la destrucción de los mismos y muchas veces se puede apreciar venados corriendo por entre los valles nevados.

WWII: Fighters carece de cabina 2D, en su lugar brinda una cómoda cabina virtual de excelente calidad que permite mover la visión con el mouse hacia toda dirección. A diferencia de muchos diseños en 3D hasta el momento, en la cabina virtual de WWII Fighters se puede visualizar con precisión lo marcado por todos los indicadores que, en su posición correcta respecto de las cabinas de los aviones reales, son funcionales en su totalidad. Debido a que no todos los indicadores se encuentran en la parte superior de la consola de control y a veces no hay tiempo de agachar la cabeza para verificarlos, se puede ir colocando en un extremo de la pantalla una ampliación de los relojes más útiles según la ocasión.

Se está volando sobre Europa pero esta vez no habrá oportunidad de esquivar los edificios de grandes ciudades como París, Berlín o Londres. Las Ardenas es una región con pueblos esparcidos, la nieve del feroz invierno del norte europeo cubre casi todas las llanuras y todo esto ha sido contemplado satisfactoriamente en WWII: Fighters. Las elevaciones, árboles, estructuras civiles, industrias y terminales de ferrocarril se levantan con un detallado impresionante.

El modelo de daños de cada avión revolucionará seguramente las simples y muchas veces desproporcionadas explosiones de los programas más conocidos. La destrucción de todas las aeronaves de WWII Fighters depende exclusivamente de la parte que haya sido impactada. Según que parte se averíe y la magnitud del impacto, se estará en condiciones de seguir volando o de al menos intentar un aterrizaje forzoso. Por otra parte, la velocidad y la intensidad de las maniobras podrán bloquear o hasta destruir flaps y trenes de aterrizaje si es que se encuentra en la posición incorrecta. En muchos juegos se ha vendido un modelo de daños gradual, pero la mayoría de las veces es inapreciable gráficamente. En WWII: Fighters se puede ver los daños tanto del fuselaje como en el interior de la cabina. De este modo se podrán apreciar hoyos de bala, destrucción y hasta extracción de alas y secciones del fuselaje, motores averiados y hélices retorcidas, manchas de sangre y aceite en el parabrisas, etc.

El sonido cuida todos los detalles del vuelo según el avión piloteado. Se ha cuidado el realismo en el sonido de flaps, trenes de aterrizaje y los diferentes tipos de motores. Las voces de las comunicaciones están en los idiomas originales según se sea aliado o alemán y contienen sus debidos subtítulos. Finalmente, una música instrumental de fondo que caracteriza momentos de acción, triunfo o tranquilidad, brinda un toque de emoción a cada misión.



Al menos un Pentium 200 y 64Mb de RAM, aceleración 3Dfx y una placa de video de un mínimo de 4Mb, será el equipamiento con el cual se podría pretender aprovechar todas las bondades del juego en un combate. Manteniendo el requisito de la memoria de video y la aceleración 3Dfx, WWII Fighters se puede jugar en un procesador más humilde aunque con el doloroso precio de anular todo el detalle.



El modelo de daños diferencia las partes averiadas.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: La Segunda Guerra Mundial a través del acontecer de la batalla que prácticamente la definió.
LO QUE SI: Los gráficos de calidad con detalles sin precedentes. La emotiva música y el sonido. Los efectos de luz. El espectacular modelo de daños.
LO QUE NO: La pobre variedad de los aviones que no se pilotean. La poca cantidad de disparos necesarios para derribar sobre todo aviones pesados. El anonimato del jugador en la campaña. Modelo físico de vuelo poco realista.

90%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Dynamix / Sierra*
Internet: *www.sierra.com/dynamix/rb3d*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98, Placa de sonido.*



Red Baron 3D

La leyenda continúa... actualizándose

Por Pablo Benveniste

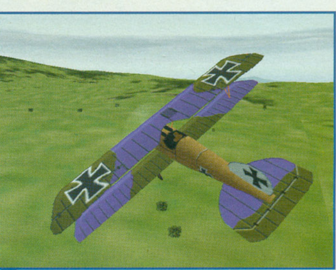
Red Baron II demostró que la ausencia de soporte para hardware 3D y un modelo de vuelo pobre no son negocio a la hora de competir en el mercado. Pero la lección parece haber sido aprendida rápidamente, dado que no mucho tiempo después, ya se encontraba disponible Red Baron 3D ofreciendo un engine totalmente actualizado.

Red Baron representó en su tiempo la opción más seria para revivir a aquellos caballeros del aire que, en sus precarias máquinas voladoras, se midieron en los cielos europeos en la segunda década de este siglo. No hace mucho, el mismo conflicto y la mayoría de los aviones volvieron a las pantallas en Red Baron II, un intento de llevar el éxito de la versión anterior a un estándar más actual. Pero sin la capacidad de explotar las ventajas de la aceleración 3D y contando con un modelo de vuelo incapaz de simular las desafiantes características de vuelo de un avión de principios de siglo, Red Baron II no pudo con la actualidad. Hoy, con la disponibilidad de Red Baron 3D o contando con el patch que se puede bajar gratuitamente de Internet diseñado para actualizar a Red Baron II con todas las virtudes de la versión 3D, se puede decir que finalmente se está ante el mejor simulador de vuelo basado en la Primera Guerra Mundial hasta el momento.

Siempre que se integre un escuadrón alemán, francés o inglés, se puede comenzar una campaña desde cualquier mes desde mediados de la guerra, en 1916, hasta los últimos momentos en 1918. Para poder volar en alguno de los escuadrones norteamericanos afectados al conflicto, se debe comenzar al menos desde Marzo del último año. Según la fecha de inicio de la campaña, se encontrará disponible una determinada cantidad de escuadrones, y cuanto más entrado en la guerra se esté, más modernos serán los aviones en servicio. El teatro de operaciones está dado en diferentes frentes según el período del conflicto, bando y escuadrón escogidos. Debido a la baja autonomía de los aviones de la época, las misiones tendrán lugar en las proximidades del aeródromo en el cual se encuentre basada la unidad a la cual se pertenece. Las tareas a realizar en una misión son bastante variadas. La clásica intercepción de bombarderos o vuelos de reconocimiento, ataque a aeródromos y posiciones de artillería, patrulla aérea de combate y hasta derribar globos de observación. Según el desempeño, a lo largo de las misiones se puede promocionar o ser condecorado con diferentes medallas. Más allá de esto, se puede comenzar cada campaña desde el rango más básico hasta el de más responsabilidad. Cuando el rango es suficientemente alto como para comandar el escuadrón, sólo entonces se podrá alterar parámetros de la misión, impartir órdenes durante el vuelo y asignar un esquema de pintura personalizado al avión que se pilotea.

El resto de las opciones para volar incluyen acción instantánea basada en oleadas de enemigos en un contexto configurado previamente, combate multiplayer vía LAN, módem o Internet y misiones independientes cuya dificultad va desde lo más accesible a lo más difícil. Según la dificultad escogida se puede acceder a simples rutinas de entrenamiento hasta desafiar famosos ases del conflicto como el mismo Barón Rojo.

Para Red Baron 3D se ha mejorado considerablemente el modelo de vuelo. Se recordó que en realidad, esas máquinas voladoras estaban construidas de estructuras de madera forradas de tela, y que en muchos casos el motor radial era giratorio. Así que, de configurarse el máximo nivel de dificultad, se deberá tener mucho cuidado con maniobras de excesivas fuerzas G, sin olvidar que el efecto giroscopio provocado por el giro del motor, tenderá a desestabilizar las intenciones de llevar a cabo un vuelo nivelado.



La textura de los aviones respeta los esquemas de cada escuadrón.

El impresionante desarrollo de las aeronaves en los dos últimos años de la guerra está representado por un total de cuarenta aviones, de los cuales se podrá tener acceso a veintidós cazas monoplazas de origen alemán, francés e inglés (los escuadrones estadounidenses utilizaron aviones franceses para sus propósitos). Los gráficos de los aviones respetan el movimiento de los planos (sólo en vistas externas) y utilizan esquemas de pintura según cada escuadrón y no en base al tipo de avión. Por su parte, el sonido se ha implementado cuidadosamente. Cada tipo de motor tiene su ruido específico, el chillido de la estructura advierte su esfuerzo en determinadas maniobras y en un vuelo rasante se puede apreciar las campanadas de alerta en ciudades, bases, etc. Los requisitos del juego no son elevados. Con un Pentium 166, 32Mb de RAM, y contando con aceleración 3Dfx, se puede aprovechar bien de los adelantos gráficos y de realismo que ofrece Red Baron 3D.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Lo mejor de la simulación de vuelo de la Primera Guerra Mundial, al día con la tecnología.
LO QUE SI: Los gráficos y el sonido. El realismo del modelo de vuelo. La variedad de aviones. La inteligencia artificial.
LO QUE NO: La calidad de las sombras e insignias. La exagerada capacidad de asimilar el daño en importantes sectores.

87%


TRESPASSER™
THE LOST WORLD
JURASSIC PARK
Distribuido por
MICRO BYTE
S.A.
Servicio de Atención al Usuario
Tel.: 4553-7666
soporte@microbyte.com.ar
ELECTRONIC ARTS
DREAMWORKS INTERACTIVE
Software © 1998 DreamWorks Interactive L.L.C. Reservados todos los derechos. DreamWorks Interactive es marca registrada de DreamWorks L.L.C. El Mundo Perdido: Parque Jurásico ™ & © 1997 Universal City Studios, Inc. y Amblin Entertainment, Inc. Trespasser es marca registrada de Universal City Studios, Inc. y Amblin Entertainment, Inc. Con licencia de Universal Studios Licensing, Inc. Reservados todos los derechos. Electronic Arts y el logotipo de Electronic Arts son marcas registradas de Electronic Arts en EE.UU. y/u otros países. Reservados todos los derechos.

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Microprose / Hasbro Interactive, INC
Internet: www.falcon4.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 175 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98, placa de sonido.



Falcon 4.0

El F-16 y toda una tradición en simuladores



Las bases y estructuras en general no mejoran con la aceleración 3D.

Por Pablo Benveniste

Por innovación y por representar en muchos momentos la opción más completa, la saga Falcon basada en el caza F-16 que lleva su nombre, ocupa un lugar muy especial en la historia de la simulación. Sin embargo, con la tecnología existente en el mercado del género, este cuarto episodio está presto a enfrentarse a un camino mucho más duro que el de sus antecesores.

El peso del nombre

Hace muchos años, Spectrum HoloByte tomó las riendas en el desarrollo de Falcon, un exitoso simulador de F-16 que se convertiría en el primero de la serie y seguramente el primero también en muchas de las computadoras de los seguidores con más años del género. Aún tratándose de un engine innovador, con Falcon AT se implementó luego la capacidad del estándar EGA de dieciséis colores. Bastante tiempo después, Spectrum HoloByte presentaba al F-16 en un contexto totalmente diferente. Requiriendo un hardware mucho más avanzado, Falcon 3.0 ya brindaba una completa interface, posibilidad de campañas, base de datos de los diferentes aviones y vehículos además de otras novedades. Para la producción de Falcon 4.0, la llameante antorcha ha pasado a manos de Microprose. Pero, aunque se trate de otra firma y con la tecnología actual de por medio, Falcon 4.0 mantiene muchos rasgos que caracterizaron a su predecesor inmediato.

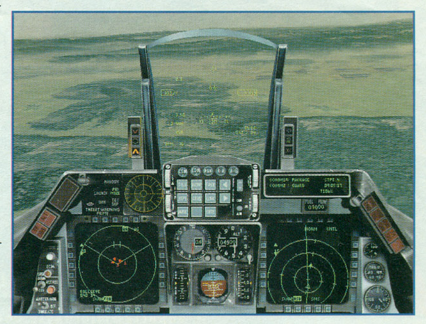
El realismo total, sobre todo en lo que respecta a la complejidad de los sistemas de armamento de alta tecnología nunca fue algo fácil de encontrar en los simuladores. Las compañías resuelven generalmente preocuparse por el modelo de vuelo y luego resolver las características de los sistemas según una tendencia definida. Sucede que generalmente dicha tendencia resulta ser la de engines simplificados y accesibles. Los simuladores de la familia Falcon siempre significaron estar más cerca de la realidad que en cualquier otro juego. En la actualidad, esta afirmación tiene un alto precio ya que a esta altura no se puede estar cerca sino que es una cuestión de recrear o no lo que sucede en el mundo real. Más allá de lo bueno que es el modelo de vuelo de Falcon 4.0, lo más meritorio es lo que respecta al instrumental. Empezando por una cabina de características idénticas a la del avión verdadero, se ha dado vida a casi todo switch que se pueda encontrar, no sólo en la consola frontal sino también en los laterales del piloto. La utilización del mouse en las innumerables funciones de interruptores y pantallas multifunción MFD aminoran considerablemente la cantidad de teclas a recordar. Claro que todas las opciones de realismo pueden anularse de tal modo que lanzar un misil aire-tierra Maverick no sea más que oprimir un botón, pero Falcon 4.0 es uno de los pocos juegos que se animan a no basarse en eso.

Otro atractivo heredado de Falcon 3.0, es la sección de referencia táctica. Ahora no sólo se puede conocer y obtener la información de toda la maquinaria que interviene en el juego sino que además se puede oír el sonido con el cual el radar detectaría la presencia del vehículo elegido.

Ya por una cuestión de números, es evidentemente que entre Falcon 3.0 y 4.0 no hubo nada nuevo, pero en ese período, Spectrum HoloByte creó un simulador independiente para pilotear en MiG-29 Fulcrum en las mismas instancias que el F-16. Más tarde, fue producido también un complemento que permitía acceder a un F/A-18 Hornet bajo cualquiera de los dos juegos. La historia podría repetirse en Falcon 4.0 ya que éste demuestra indicios que podrían anticipar futuras actualizaciones.

Despliegue masivo en el este asiático

Falcon 4.0 posee muchos aspectos realistas pero transcurre en un conflicto ficticio. El escenario sin embargo, es algo conocido ya que medio siglo después, la guerra vuelve a enfrentar a Corea del Norte y del Sur. Todo el arsenal estadounidense ha sido desplegado en la región y está dispuesto a combatir el avance del norte como lo habría hecho cincuenta años atrás. Bajo este contexto tiene lugar el interesante modelo de campañas de Falcon 4.0. Un modelo no tan individualista en el cual, en cualquiera de las tres campañas disponibles, el aporte bélico de uno es solo una fracción del accionar del escuadrón y es menos aún respecto de toda una fuerza aérea en operación constante. La





continuidad de los enfrentamientos es independiente del desempeño de uno dado que se puede ser un simple espectador de los hechos durante horas, días e incluso semanas. Para llegar a volar una misión se dispone de una agenda con el listado de todas las salidas del escuadrón al que se pertenece y el estado de las mismas. Entonces se puede elegir entre formar parte de una formación que todavía no haya despegado o bien ingresar en pleno vuelo en cualquier otra misión mientras que no esté regresando o aterrizando. La variedad de misiones de cada día de la campaña depende de la especialidad del escuadrón basado en la base elegida antes de comenzar. Una vez escogida la misión y por más bajo que sea el rango, se puede tener acceso a todas las alternativas del plan de vuelo y alterar todos los parámetros. Ya en el aire, se será testigo de todo lo que, de no haber salido en la misión, habría aparecido en las actualizaciones de los que sucede en el campo de batalla. Se podrá apreciar cómo helicópteros AH-64 Apache soportan el movimiento de la infantería o ver el combate entre un MiG-29 norcoreano y algún F-15 Eagle, por dar algunos ejemplos.

Fuera de lo referente a las campañas, en Falcon 4.0 se puede llegar fácilmente al vuelo de combate a través de una opción para acción instantánea en la cual se puede elegir entre desafíos de ataque o interceptación. Otra opción, Dogfight, brinda la posibilidad de llevar a cabo una refriega aérea en distintas modalidades. Por último y más importante, las alternativas de entrenamiento abarcan todas las áreas del uso de los diferentes tipos de armamento, manejo de radar, maniobras de combate y de vuelo en general, y no podía faltar la práctica de una rutina muy común en las misiones de las campañas: el reabastecimiento en vuelo. La interface de entrenamiento también se compone por la capacidad de diseñar misiones con parámetros a elección. Ateniéndose a la región geográfica de Corea del Norte y del Sur, la libertad existente en la creación de misiones permite hasta elegir a los países que se enfrentarán. El entrenamiento no descarta ningún aspecto que luego deba ser utilizado en alguna misión. Sin embargo, la práctica no incluye ningún tipo de ayuda ni supervisión en vuelo así que habrá que conformarse con la teoría del manual.

Un problema que ya es de familia

Falcon 4.0 fue un título largamente esperado. Por alguna cuestión se vió demorado incluso, cuando competidores directos salían al mercado. Por la espera y por representar una parte más de una importante familia de simuladores, Falcon 4.0 fue el responsable de la gran expectativa generada en su entorno. Por eso, si se considera los diferentes engines que desfilaron en el mercado antes de su aparición, es llamativa la pobre calidad de muchas características visuales. Por suerte dichas falencias no se vinculan con el terreno que se encuentra muy bien presentado en cuanto a texturas y elevaciones. Pero en el caso de los aviones, la disparidad en calidades demuestra apuro e improvisación. Algunos, como en el caso del F-16 que se pilotea o los infaltables F-15, F/A-18, Su-27 y MiG-29, cuentan con un diseño aceptable aunque no con mayores pretensiones. Cazas como el MiG-19, la mayoría de helicópteros y sobre todo aviones medianos como el Il-28 y pesados como el Il-76 y KC-135 poseen texturas básicas, y el modelo de polígonos deja bastante que desear. Todo esto es agravado por la aparente ausencia de aceleración 3Dfx en estructuras de tierra y aeropuertos y para peor en los mismos aviones. Como ya es una costumbre, el avión que se pilotea goza de un nivel superior de detallado respecto de las aeronaves del resto del juego. En el F-16 de Falcon 4.0, se aprecia el movimiento de planos, la correcta articulación de los trenes de aterrizaje, la variación de la abertura de tobera según la potencia del motor y el modelo de daños diferencia las partes afectadas. En un choque en tierra o en el caso de un aterrizaje forzoso, el avión se destruye progresivamente según el tipo de impacto. No tan así sucede al ser víctima de un misil enemigo ya que en tal caso se sufrirá la práctica desintegración en vuelo. La cabina es realista aunque los gráficos son algo humildes. La cabina virtual por su parte, esta a la altura de muy buenas realizaciones hasta el momento. Finalmente, el sonido es algo que vale la pena destacar. Los diálogos son de buena calidad y la cantidad de opciones para la comunicación están totalmente contempladas. Los diferentes ruidos del radar y sistemas de armamento son una característica sin precedentes.

En materia del hardware necesario, la enorme cantidad de elementos a controlar en escenarios bastante reducidos, es el principal factor de exigencia. Debido a que el problema no pasa tanto por el nivel de detalle, un procesador Pentium 200Mhz y 64Mb de RAM y soporte 3Dfx será lo mínimo necesario para conseguir un comportamiento aceptable.



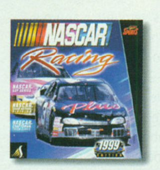
Desde cualquier altura, la calidad del terreno es muy buena.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: La cuarta edición de una importante saga con un realismo indiscutible y un original modelo de campaña.
LO QUE SI: La inteligencia artificial a gran escala. La variedad de entrenamientos. El sonido del avión y las voces. Los gráficos del terreno. La variedad de aviones.
LO QUE NO: La poca influencia y excesiva libertad del jugador en la campaña. La pobre calidad de muchos aviones. Falta de ayuda en las prácticas. La complejidad de la interface.

79%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Papyrus / Sierra*
Internet: *www.sierrasports.com/sierrasports/nascar99/index.html*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 100 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98, Placa de sonido.*



Nascar Racing 1999 Edition

Dando vueltas sin parar

Por Daniel Herbón

Podés sentir el motor de su auto cada vez más cerca, su figura se agranda en tu espejo retrovisor, toda la presión está de tu lado, tenés que ganar para ser el campeón. Así, con esta presión, es como vas a vivir esta nueva versión del Nascar 2 que nos trae Papyrus.

Gustos son gustos

De eso se trata cuando de óvalos hablamos, están los que los aman y los que los odian, los fanáticos estarán más que contentos con la llegada del Nascar Racing 1999 Edition, ya que esta nueva versión nos da la posibilidad de correr sobre 17 circuitos diferentes (incluye las expansiones originales), con los nombres de los pilotos reales (todos los que conocemos a través de ESPN) y la oportunidad de seleccionar varios campeonatos diferentes.

Arrancando con un video de presentación bien realizado, llegamos al menú principal, donde podemos seleccionar, Quick Race, Championship, Driver info u Options.

Una vez que tomamos contacto con el auto, como en todos los simuladores de Papyrus, notaremos que el realismo logrado es excelente, la inercia del auto y el comportamiento general están logrados a la perfección, lejos de cualquier intento arcade.

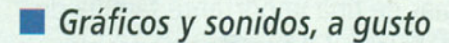
El tiempo de adaptación con el auto es relativamente rápido, favorecido sin duda por la simplicidad de los circuitos, además, el nivel de dificultad de los rivales se puede graduar.

Es muy recomendable usar un control analógico, preferiblemente volante, la contra es que no tiene soporte para controles con force-feedback.

El setup del auto no es tan complicado, si relacionamos bien la caja de cambios y logramos un buen balance con el alerón trasero como para lograr una carga equilibrada. No hará falta complicarse con el resto del setup, aunque los más exquisitos tienen la posibilidad de decidir la presión de las gomas, distribución de pesos, dureza de los amortiguadores y algunos detalles más. Los setups de los autos se pueden salvar, al igual que los replays.







Gráficos y sonidos, a gusto

Los gráficos son polígonos en 3D texturados de buena calidad y en esta ocasión, con soporte 3Dfx y Direct3D. Tanto los circuitos como los autos están muy bien reproducidos, aunque le faltarían mas polígonos y algo más de detalle, quizás para el próximo año Papyrus cambie este engine por el del Grand Prix Legend, que no le vendría nada mal.

El tablero de nuestro auto, también de gran calidad, nos brinda toda la información correspondiente sobre el cuentarrevoluciones, la presión de aceite, el nivel de combustible y la temperatura del agua y aceite.

El sonido es muy bueno, contando además con las voces del jefe de equipo, comunicándose a través de la radio, aunque únicamente en inglés.

Hablando de opciones, es de lo más completo. Podemos configurar la parte gráfica, la de sonido y los controles por completo, adaptándolo a nuestro gusto y equipo como para conformar a todos.



Los ojos no nos alcanzan para chequear tantos relojes.

Conclusión

Con una gran cantidad de circuitos y el soporte para placas 3D, el Nascar 99 fue puesto al día, con buenos gráficos y sonidos, replays para ver desde varios ángulos, posibilidad de jugar en multiplayer, amplias posibilidades de configuración y con un nivel de dificultad correcto. Es un excelente simulador, eso sí, para los amantes de los óvalos... y... ¿Vio? Gustos son gustos.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Versión renovada del Nascar 2 con soporte para placas 3D.
LO QUE SI: Gran cantidad de opciones. Variedad de circuitos. Varios campeonatos.
LO QUE NO: No es muy tentador teniendo la versión anterior. Sólo para amantes de correr sobre óvalos.

80%

tenemos lo que buscabas ejemplares atrasados de XTREME PC



Ahora conseguir números atrasados para completar tu colección es bien sencillo:

Si vivís por Capital o el GBA, podés comprarlos en Larrea 785 15 "B" - Capital Federal los días miércoles de 12 a 18 horas (único día y horario).

Si vivís en el interior, enviá un giro postal o telegráfico a la siguiente dirección:

Martín Varsano
Casilla de Correo 1488 (1000)
Correo Central - Buenos Aires

por el valor total de los ejemplares pedidos. El envío corre por nuestra cuenta. Ah! No te olvides de indicar que ejemplares querés.

apurate que se agotan!

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: EA Sports / Microbyte
Internet: www.easports.com
Requerimientos Mínimos: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95/98, tarjeta de sonido.



AFL 99

El juego favorito de los australianos en su nueva versión para PC

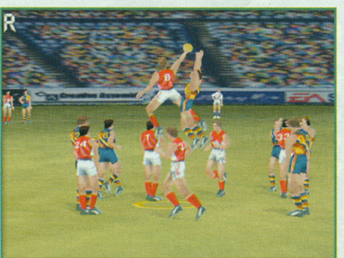
Por Diego Rivas

Para aquellos que piensan que lo único bueno que poseen los australianos es Nicole Kidman o Crocodrile Dundee, EA Sports, la división deportiva de Electronic Arts, saca a la venta un juego tan entretenido para sus aficionados como desconocido para la gran mayoría del público.

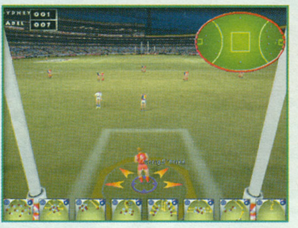
El football australiano es a los australianos lo que a nosotros es el football clásico. Un programa infaltable durante el fin de semana. Hinchas enfervorizados llenan estadios y disfrutan y sufren los aconteceres de sus equipos favoritos. Sin embargo, esa pasión por el juego sólo se da en ese continente. La misma soledad geográfica que a Australia le permitió ser un país único donde encontramos especies animales sin comparación en el mundo como los canguros y los fascinantes koalas, a veces parece inspirar deseos en sus habitantes incomprensibles para el resto de los mortales.

¿Qué es el football australiano?

El football australiano es un deporte con similitudes al rugby o el football americano. Si bien se juega con una pelota ovalada parecida a la del rugby, las dimensiones de la cancha difieren considerablemente. En especial porque el formato del campo es ovalado y no rectangular como en la mayoría de los juegos por equipo. Participan dos equipos de 18 jugadores cada uno divididos en delanteros, medios y defensores. La función de los arcos la cumplen 4 palos paralelos levantados en cada extremo del óvalo y que forman 3 zonas de anotación de gol. Si logran introducir el balón en la zona central implica conseguir un gol de 6 puntos. Acertar a cualquiera de las dos zonas exteriores significa anotar un punto.



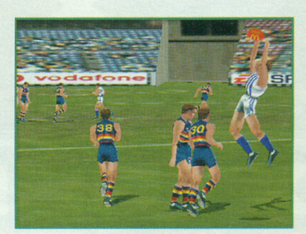
El juego consiste en ir pasando la pelota a través de golpes de puño o disparos con el pie a algún compañero hasta estar en condiciones de poder anotar un gol. Los tackles son legales en tanto el rival no tenga la posesión de la pelota asegurada y los golpes de puño se ven frecuentemente. Una vez que obtiene la posesión del balón, el jugador no puede ser tocado y se le permite retroceder para poder efectuar un kick (a un compañero o a los palos).



La AFL (Australian Football League) es la liga australiana que agrupa a 16 equipos de toda Australia, que disputan en una primera instancia un lugar en los play offs y luego el título de campeón de la AFL Premiership. Las franquicias son similares a las americanas y cada equipo posee un sobrenombre.

El juego

Como en todos los juegos de EA Sports, la presentación consiste en imágenes reales del deporte. Si bien en otros casos ésto no aporta mucho, para aquellos que no conozcan el football australiano les dará una idea de las características del juego.



EA Sports adquirió la licencia de la AFL, por lo que los nombres de las franquicias, jugadores, trofeos, estadios y uniformes son totalmente auténticos, al igual que las fotos de cada uno de los 672 jugadores (aunque sinceramente no creo que muchos de nosotros pudiéramos detectar algún error).

AFL 99 presenta 5 modalidades de juego, entrenamiento, exhibición, partido de pretemporada, partido de campeonato (premiership) y partido de play off (final eight). En cada caso el nivel de dificultad puede ser modificado entre un mínimo que va desde very easy a hard, dependiendo del tipo de juego seleccionado hasta very hard.

El detalle de los gráficos es muy bueno sobretodo con tecnología 3D, los jugadores están bien logrados aunque carecen de expresiones propias. Los estadios corresponden a los más conocidos de Australia.

Si bien el juego es entretenido, personalmente me encontré con dificultades en distinguir hacia a dónde debía atacar debido a los movimientos continuos que va realizando con las distintas cámaras, aún poseyendo en la pantalla el radar.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego de football australiano.
LO QUE SI: Los gráficos.
LO QUE NO: Dificultad para distinguir hacia donde patear a causa de una cámara bastante inquieta.

85%


MEJOR VISTO EN 3D
Adquiere un Acelerador Diamond y Acelérate Seriamente en 3D
SOLA
DIAMOND
MULTIMEDIA
DIAMOND
DIAMOND
DIAMOND
DIAMOND
GRAPHICS ACCELERATOR
16MB
VIPER V550
Unprecedented 128-bit Power for 2D, 3D and Video
State-of-the-art 2D acceleration
Display graphics and video on your TV
Fully optimized for Windows® 98

hardware

PROMEDIO 90%



Ficha Técnica
Compañía: *Teppro*
Internet: *www.teppro.com*
Precio: *$100*
Puntos de Venta: *Asia Computers - Edusoft*



Teppro Impact 550 ZX

Una excelente opción a un precio muy accesible

La salida al mercado de placas con el chip Riva TNT o el Voodoo Banshee, hizo que el precio de placas con chipsets anteriores tales como el Riva 128ZX bajaran considerablemente de precio. Pero esa es la historia de la computación... y es ahora cuando los usuarios que todavía no actualizaron su PC a Pentium II o algún sistema con AGP, puedan optar por comprar una placa con un chipset lo suficientemente poderoso como para no cambiar la placa de video por unos cuantos meses.

Tecnología actualizada

El chipset de nVIDIA Riva 128ZX es una pequeña actualización de su predecesor, el Riva 128. Ahora con soporte de hasta 8MB, AGP 2X y resoluciones más altas con más colores. A diferencia del nuevo Riva TNT, este chipset no es tan poderoso comparado con la 2da. Generación de placas de video, en términos de performance y calidad gráfica. La Impact 550 ZX es una simple placa de video basada en el chipset Riva 128ZX con 8Mb de RAM con un buen diseño. Otro detalle es la implementación de un disipador de calor sobre el chip para evitar el exceso de temperatura que éste ocasiona.

El precio y la performance

A una de las cosas que nos tiene acostumbrados Teppro es que nos ofrece una placa de video estándar a un muy bajo precio, la Impact 550ZX no es la excepción.

Normalmente cuando se quiere actualizar la PC a un sistema con Pentium II, la placa de video no se toma muy en cuenta debido a la suma de dinero que este cambio implica. Esa placa de bajo costo que normalmente terminaba siendo una Trident AGP o algo parecido, ahora puede ser la Impact 550ZX, que por $100 ofrece soporte de OpenGL, Direct3D y una muy buena performance en 2D. Además gracias a sus 8MB de SGRAM puede llegar hasta una resolución de 1600x1200x16bits en 85Hz, o trabajar cómodo en una resolución de 1024x768x32bits a 120Hz.

Todas estas cualidades son las que hacen que la Impact 550ZX sea la mejor elección para aquellas personas que quieren una placa de video AGP a un muy bajo precio.

Benchmarks

Quake 2 Timedemo1 con OpenGL

640 x 480 - 32.1 cps
800 x 600 - 21.9 cps

Incoming

640 x 480 - 25.60 cps
800 x 600 - 20.10 cps

WinTune 98 Direct3D

640 x 480 - 48.22 cps

WinTune 98 OpenGL

640 x 480 - 35.20 cps

WinTune 98 2D

640 x 480 - 41 cps

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una muy buena placa 2D/3D a un bajo precio.
LO QUE SI: El precio. La capacidad de llegar a altas resoluciones gracias a sus 8MB.
LO QUE NO: No viene con ningún software de regalo.

90%

Ficha Técnica
Compañía: Creative
Internet: www.soundblaster.com
Precio: $380
Puntos de Venta: Musimundo - Compu Compras - Compushow

PREMIO X XTREME

PROMEDIO 91%



Creative PC-DVD Encore 5X

Creative lanza la 3ra. Generación de lectoras de DVD

Muchos ya conocerán el kit Encore que Creative sacó a la venta hace un tiempo. Este consistía en una lectora capaz de leer DVD's en 2X (2.700KB/s) y CD's en 20X (3.000KB/s), una placa decodificadora MPEG-2 con Dxr2 (Dynamic Xtended Resolution), cables y software.

La ventaja principal de este nuevo kit es que ahora se puede reemplazar completamente la antigua lectora de CD por la lectora de DVD, ya que ésta puede correr hasta los más exigentes juegos o programas sin tener que preocuparce de la velocidad de lectura. Así es, la innovación del kit Encore 5X es la lectora de DVD's, la cual pertenece a una 3ra. Generación capaz de leer DVD's a 5X (6.760KB/s) y CD's a 32X (4.800KB/s). Puede leer hasta DVD's de doble lado doble capa (17Gb) y todo tipo de CD's.

La placa decodificadora MPEG-2 es exactamente la misma que venía con el otro kit, y la verdad que no tendrían por qué cambiarla, es una muy buena placa que además viene con salida AC-3 en caso de querer conectarle los parlantes de Cambridge Desktop Theater 5.1 y poder escuchar las películas en Dolby Digital.

Para los que no la conocen, esta placa decodificadora viene con el sistema Dxr2, que permite ver los videos a cualquier resolución, hasta 1280x1024 en 60Hz. O si prefieren pueden ver las películas en el televisor ya que posee una salida S-Video y otra de vídeo compuesto. Su conexión con la placa de vídeo es mediante un cable externo (igual que las placas aceleradoras de 3D).

La opción del momento

Si todavía no teneé un kit de DVD, el nuevo Encore 5X es una muy buena opción, ya que la diferencia de precio entre el anterior y este ronda los $50. Y si realmente querés terminar de armar tu Home Theater, los Cambridge Desktop Theater 5.1 complementan el combo perfecto.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una lectora de 3ra. Generación capaz de leer DVD's a 5X.
LO QUE SI: La placa decodificadora. La lectora.
LO QUE NO: El software.

91%

hardware

Ficha Técnica
Compañía: Microsoft
Internet: www.microsoft.com
Precio: $75 U.S.A.
Puntos de Venta: Compumundo - Musimundo



PROMEDIO 90%



Microsoft SideWinder FreeStyle Pro

Otra forma de moverse en tres dimensiones

La instalación

La instalación del SideWinder FreeStyle Pro es bastante simple. Antes que nada la conexión al GamePort tiene que ser usada en Windows 95 dado su soporte limitado de USB. Los sistemas con Windows 98 pueden usar tanto el GamePort o la conexión USB usando el adaptador que este trae.

El Software y la programación

En el FreeStyle Pro, hay dos filas de tres botones cada una, correspondiendo a los botones 1-6, los cuales todos son programables en el SideWinder Game Controller Software. Además tiene dos actuadores en la parte superior del controlador, donde se apoyan los dedos índices, lo que harían a los botones 7 y 8, que también son programables. También tiene un botón que dice START que en realidad es el noveno botón programable, y como si todo esto fuera poco tiene un botón SHIFT que puede ser usado en combinación con los botones del 1 al 9.

El sensor de movimiento puede ser encendido o apagado mediante un interruptor, además su estado se puede ver en un led que esta verde si se encuentra acivado y rojo si esta apagado. El pad en forma es igual al antiguo SideWinder, pero éste posee una rueda que funciona a modo de "throttle", la cual no tiene fin.

La sensación

El Motocross Madness que viene en el pack de software, es uno de los juegos que se siente absolutamente perfecto jugando con el FreeStyle Pro. Por ejemplo, los actuadores que están en la parte superior del pad pueden ser usados como freno y acelerador, y la moto dobla moviendo el pad para la izquierda o hacia la derecha. Una vez en el aire, podés levantar el frente de la moto moviendo el pad hacia delate o hacia atrás. Simplemente una maravilla.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un pad que permite realzar movimientos mediante un sensor de posición.
LO QUE SI: El software. Los Drivers. La sensación de movimiento.
LO QUE NO: Los manuales.

90%

PROMEDIO 93%



Ficha Técnica
Compañía: STB
Internet: www.stb.com
Precio: $ 199
Puntos de Venta e información: Sitio de STB - Venta en USA.



STB Velocity 4400

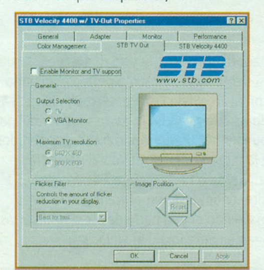
Una buena opción para quien este interesado en juegos o aplicaciones de trabajo

Por Fernando Brischetto

Dentro de las placas de video que rivalizan con el chipset de 3Dfx , Voodoo, se encuentra la Velocity 4400 de la empresa STB, usando el chip RIVA TNT, que combina 2D y 3D brindando una opción de excelente calidad.

nVIDIA

No por nada este chipset tiene un nombre tan particular. La STB Velocity 4400 contiene soporte para los modos 3D OpenGL Direct 3D, éste último con opciones para DirectX6 nativo o DirectX5 y con la posibilidad según nuestro modelo de placa, de ver las imágenes en la TV así como en el Monitor. La performánce 2D es impecable gracias a los 16 megas de SD/SGRAM y el bus AGP 2x con soporte "sideband", permitiendo resoluciones de hasta 1920x1200 en 16 bits (tengan en cuenta que los monitores más grandes pueden visualizar modos de video de ese tamaño) y un refresco de pantalla de más que aceptables, 75 Hz.



Un modo muy cómodo de trabajo se aprecia en 1024x768, o 1280x1024; en 32 bits y con un refresco de 85 Hz, ambiente perfecto para los diseñadores gráficos.

Instalación y Drivers

La instalación de la placa es bastante simple ya que la mayoría de los motherboards sólo traen un slot AGP, por lo que no hay mayor problema en este tema.
Para el test utilizamos una Pentium II 300 con Windows 98, que reconoce la placa pero no el modelo específico por lo que debímos instalar los drivers que contiene el CD que acompaña a la misma.

Luego de la instalación obtendremos un muy completo panel de control dentro de las "propiedades de pantalla", con todo tipo de opciones e inclusive la posibilidad de grabar configuraciones personales para los formatos OpenGL y Direct3D, este último con la característica de elegir DirectX6 nativo o DirectX5 en caso de tener problemas con alguna aplicación o juego.

Test sobre juegos

En la prueba de juegos la Velocity brilla por la buena performance, soporte de los formatos 3D más comunes y una clara calidad de imagen, más nítida y definida que su contendiente: La Voodoo 2. Y aquí es en donde se comienza a notar los cuatro megas adicionales contra los 12 de la V2, que aunque tiene una velocidad de RAM de 250 MHz el cache de las texturas acelera el proceso. La prueba de esto se refleja en el Half-Life por ejemplo, o en juegos que utilizan el engine Lith Tech, de Monolith (Shogo: M.A.D. - Blood 2), resaltando la calidad de imagen y eliminando el "tironeo" de la pantalla , que sucedía al poner los detalles al máximo en pruebas con otras placas.

Resumiendo

La V4400 es una buena placa, más barata que una Viper 550 y con las mismas prestaciones. Si bien todavía le falta un poco de trabajo a los drivers en modo Direct 3D, la relación precio-calidad es muy buena (fue elegida por empresas como Compaq y Nec para sus desktop PC's), por lo que piensen dos veces antes de optar por una Monster II. Lamentablemente no hay distribuidor de esta placa en Argentina por lo que deberemos encargarla en USA.

Benchmarks

OpenGl

Quake 2

640 x 480 - 101 cps
800 x 600 - 79 cps
1024 x 768 - 45 cps

Half-Life

640 x 480 - 46 cps
800 x 600 - 42 cps
1024 x 768 - 37 cps

Direct3D

Forsaken

640 x 480 - 191 cps
800 x 600 - 133 cps
1024 x 768 - 79 cps

Half-Life

640 x 480 - 47 cps
800 x 600 - 37 cps
1024 x 768 - 25 cps

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Excelente combinación 2D y 3D para todo tipo de uso.
LO QUE SI: Constante actualización de drivers. Panel de Control muy completo. Posibilidad de salida de televisión.
LO QUE NO: "Lag" en juegos que usan Direct 3D. CD con demos un poco viejos.

93%

Ficha Técnica

Compañía: *Cambridge / Creative*
Internet: *www.soundblaster.com*
Precio: *$375*
Puntos de Venta: *Compushow*

PREMIO X XTREME

PROMEDIO **95%**



Cambridge DeskTop Theater 5.1

Hace casi más de un año que aparecieron las lectoras de DVD en el mercado y hasta el día de hoy todavía no hay una cantidad significativa de DVD-ROMs como para justificar su compra. Sin embargo estos se siguen vendiendo con el propósito de poder ver películas en DVD a un costo muchisimo más bajo del que cuesta un reproductor para el televisor. Poniendo en claro que este es el único fin por el cual la mayoría de las personas se pueden llegar a comprar una lectora de DVD hoy en día, se puede decir que hace falta un accesorio más que elemental para poder disfrutar completamente las películas de DVD, y este es un decodificador Dolby Digital.

Hay muchas normas de sonidos "envolventes", y aunque parezcan todas iguales, tienen diferencias muy importantes.

Uno de los primeros en aparecer fue el Dolby Stereo el cual incluye dos canales en un sistema de parlantes izquierdo y derecho. Luego apareció el Dolby Surround, que incluye un canal más que el Stereo, o sea, un sistema de parlantes izquierdo y derecho más uno para los parlantes que se colocan detrás del oyente. Después vino el Dolby Pro Logic, que agrega un canal más (ya serian cuatro) para un parlante que se coloca en el centro. Finalmente el Dolby Digital 5.1 incluye SEIS canales discretos distribuidos en: izquierda, centro, derecha, derecha atrás, izquierda atrás y subwoofer.

Este kit de Cambridge trae 5 parlantes: 2 para izquierda-derecha adelante, 2 para izquierda-derecha atrás y uno para el centro; además de un subwoofer para reforzar los bajos. Otra de las cosas interesantes que tiene este juego de parlantes es que no solamente se puede conectar a la salida AC-3 de la placa decodificadora del DVD, sino también acepta entradas estéreo S/PDIF o analógicas y configuraciones para Doble-Canal (estéreo) o Multi-Canal (Dolby Digital, Dobly Surround con Pro Logic y Creative Multi Speaker Surround). Como los parlantes son de Creative Labs, este los promociona con sus famosos Encore y Encore 5X, pero pueden ser conectados a cualquier salida AC-3.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un sistema de parlantes para escuchar las películas de DVD en Dolby Digital.
LO QUE SI: : El primer sistema de parlantes con decodificador AC-3, y por ahora, el único que hay. El precio comparado con lo que cuesta un equipo Home Theater para el TV.
LO QUE NO: El precio

95%

Ficha Técnica

Compañía: *Thrustmaster*
Internet: *www.thrustmaster.com*
Precio: *$129*
Puntos de Venta: *CD Market*



PROMEDIO **90%**

hardware



Thrustmaster Nascar Sprint

El NASCAR Sprint Racing Wheel, es un equipo de simulación formado por un volante y la pedalera. En este combo, Thrustmaster entrega un poco más de lo que se puede esperar por $129, mostrando así que no todo lo bueno necesariamente tiene que ser caro.

La instalación

El único armado que necesita es ajustar las perillas con la unidad principal del volante, y así poder sostenerlo sobre cualquier escritorio. El seteo del software es muy sencillo. Solamente tenes que acordarte de desenchufar el volante antes de correr el software, parece raro pero después te va a pedir que lo conectes y así poder terminar de calibrarlo y dejarlo listo para usar. Una vez hecho esto vas a ver el dispositivo agregado en la lista de controladores del Windows.

El control

El volante viene con cuatro botones en el frente y dos más tipo "paddle" que se parecen al modelo Indy Car. En lo que respecta a calidad, este dispositivo no es la excepción de Thrustmaster, el plástico es duro y bien sólido, esta claro que este set fue diseñado para que se haga uso y abuso del mismo.

Lo mismo con los pedales, aunque son un poco más livianos que el resto. Además son muy pequeños, y esto disminuye el realismo de todo el sistema. Sin embargo si se considera el precio y la calidad de todo el equipo esto resulta siendo de menor importancia.

Conclusión

Lo que estas comprando es un set de Pedales/Volante de muy buena calidad a un bajo precio.

Con un set estándar de botones y opciones, el Nascar Sprint, es una opción "light" para aquellos jugadores que no son unos fanáticos de los juegos de autos. Tiene lo necesario para poder disfrutar del juego sin perder la calidad que Thrustmaster muestra en todos sus productos. Lo único en contra es que no trae ningún pack de juegos ni se pueden programar los botones.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un sistema de control para carreras de autos de muy buena calidad a un bajo precio.
LO QUE SI: El precio. No ocupa lugar. La estructura.
LO QUE NO: Los pedales son muy chicos. No trae ningun pack de juegos

90%

PROMEDIO
87%

Ficha Técnica
Compañía: Diamond Multimedia
Internet: www.diamondmm.com/homefree/
Precio: $200 (el inalambrico) y $100 (el que funciona por la línea telefonica)
Puntos de Venta: No disponible



Diamond HomeFree

Una nueva forma de armar una red

Por Máximo Frias

Si alguna vez intentaste armar una red de PCs en tu casa, seguramente te encontraste con varios problemas. Sin duda que el espacio físico que ocupaban las PCs era uno de los principales. Ahora con las nuevas placas de red de Diamond, ese tipo de conflictos quedan resueltos y de una manera muy especial.

Dos formas distintas

Diamond tiene en el mercado dos tipos de "red inalámbrica", uno que se llama HomeFree y otro que se llama HomeFree Phoneline.

El primero consiste en un pack que contiene dos placas de red capaces de comunicarce entre sí en un rango de 50 metros. También venden otro combo pack que trae una placa para PC y otra PCMCIA para una laptop.

Mientras que el segundo trae dos placas que utilizan el cable del teléfono a modo de cable de red. De esta manera sólo hay que conectar la placa de red en una ficha telefónica de la casa (tipo un módem) y conectar la placa de red que esta en otra computadora en cualquier otra ficha telefónica de la casa.

Ventajas y necesidades

Para empezar están claras todas las ventajas que obtendremos con una red la cual se puede instalar sin tener la necesidad de tirar un cable coaxil. Con el HomeFree se pueden conectar las dos PC que tienen las placas de red del pack. El software que trae permite configurar al instante cuando una nueva PC quiere entrar a la red.

Tampoco van a tener problemas con interferencias de teléfonos inalámbricos, microondas o cualquier otro dispositivo de este tipo, ya que el HomeFree transmite a una frecuencia de 2.3GHz. Lo que es más, tampoco van a tener que preocuparce por la transferencia de datos de alta seguridad, ya que este cambia aleatoriamente entre 83 frecuencias, haciendo prácticamente imposible su intercepción y decodificación.

El problema básico de este sistema es que todas las PC tienen que estar en un rango de 50m, lo que hace que no sirva para oficinas y casas en donde las PC están muy distanciadas unas de otras.

Pero para solucionar este problema está el HomeFree Phoneline. Estas placas se comunican usando el cable de la línea telefónica de una casa, ya que todas las salidas de esta están conectadas a una sola línea telefónica.

De esta manera el problema de las distancias queda solucionado y lo que es mejor, no interfiere con las llamadas telefónicas ya que trabaja en una frecuencia superior a los 2MHz.

Lo que se pierde es la posibilidad de mover el equipo por toda la casa sin desconectarce de la red, ya que necesita estar en una habitación que tenga una salida telefónica.



El precio de la tecnologia

Al ser todo esto de última generación, es de esperarse que lo precios van a ser un poco "salados". El HomeFree Wireless viene en 2 versiones: el Desktop kit y el Combo kit. El Desktop kit es el que viene con una placa PCI y otra ISA, mientras que el Combo kit, trae una placa PCI y otra PCMCIA para las laptop.

Sus precios son (en USA) $200 y $230 respectivamente.

Del HomeFree Phoneline solo hay una versión que trae dos placas PCI, y cuesta $100. Igualmente, para la posibilidad de expansión, todas las placas se pueden comprar por separado.

Una nueva frontera

Diamond dio nuevamente el primer paso, y ojalá que no sea el último. Ahora se abrio un nuevo desafio, que es tratar de expandir el rango de alcance de las placas de red inalámbricas. Sin dudas que esto va a traer grandes beneficios al concepto de jugar en Multiplayer a mayores distancias sin necesidad de usar el Módem telefónico.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: El primer sistema de placas de red inalámbricas.
LO QUE SI: No se necesitan tirar cables para armar la red. Fácil de conectar. Fácil de agregar otra PC a la red.
LO QUE NO: El precio. El alcance de las placas de red trae dificultades cuando se quiere usar a grandes distancias

87%

juego extendido

El RINCON DONDE ANALIZAMOS LAS ULTIMAS EXPANSIONES Y PATCHES DE TUS JUEGOS FAVORITOS

Compañía /Distribución: *id Software / Activision*

Quake II Netpack 1: Extremities

Por Durgan A. Nallar

Parece que John Carmack se está cansando de actualizar permanentemente a su hijo más famoso, Quake II. Estos días en el site de id Software aparecen mensajes diciendo que la versión 3.20 del patch es la última soportada por la compañía. Lo mismo ocurre con QuakeWorld 3.20, que aclama ser la versión final del popular entorno multiplayer para Internet. Como sea, el tipo decidió



sacar al mercado un pack con algunas de las mejores modificaciones que el público realizara gracias a su otrora revolucionario engine. El Netpack 1 incluye diez mods elegidos por Carmack: Action Quake 2, CAPTURE!, C.H.A.O.S., JailBreak, Kick, Powerball, QWar2, Rail Arena, Red Rover y Rocket Arena2. Además, el CD trae el mencionado patch versión 3.20 para Quake II, unas cuantas skins (sólo tres personajes y muy pocas pieles), el excelente EraserBot 1.02 (un robot capaz de jugar tanto Deathmatch como CTF), la utilidad de búsqueda y conexión GameSpy 3D versión 2.0.5, una colección más bien escasa de mapas especiales para Deathmatchs entre 5-16 jugadores, creados por un diseñador externo, y un trío de mapas para 64 jugadores creados por id Software.

Tanto los mods como los mapas son de muy buena calidad y sin duda merecen formar parte del Netpack. Sin embargo, todo el material compilado puede ser conseguido gratis a través de Internet. Para aquellos que deseen tener estas mods, arreglos y mapas, juntos en un CD y con una interfaz de instalación sumamente sencilla, el Extremities es una compra interesante, pero no imprescindible.

Lo que sí: Diez de los mejores mods para Quake2.
Lo que no : ¿Para qué pagar por algo gratuito?

79%

Compañía /Distribución: *New World Computing / Interplay*

The Ultimate Might & Magic Archives

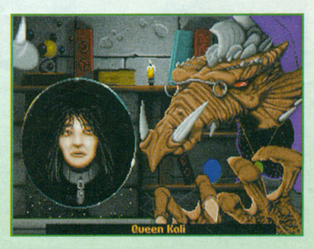
Por Durgan A. Nallar

Interplay decidió unir los primeros cinco juegos de la serie Might and Magic en un solo producto, ideal para coleccionistas, ya que esta compilación no está dirigida a los novatos, a pesar de lo que diga la caja.



Los Archives contienen principalmente: M&M I: Secret of the Inner Sanctum, M&M II: Gates to Another World, M&M III: Isles of Terra, M&M IV: Clouds of Xeen y M&M V: Darkside of Xeen. Como adicional encontramos M&M: Swords of Xeen.

El paquete incluye excelentes manuales electrónicos y mapas completos en formato legible a través de Acrobat Reader de Adobe. Como bonus, al instalar Clouds of Xeen y Darkside of Xeen juntos se genera un solo universo, en el que es posible realizar tareas que implican a ambos mundos, logrando así una suerte de tercer juego.



Los M&M Archives presentan un problema serio, sin embargo. Todos los juegos reunidos en este pack fueron programados para DOS y pensados para equipos mucho -mucho- más lentos que los actuales. A través del instalador es posible generar íconos para cada uno de los juegos, pero deberemos permitir que nuestros archivos de arranque sean modificados con el agregado de los viejos comandos encargados de crear memoria expandida suficiente. Muchos ni sabrán de qué estamos hablando.

Los juegos manejan grandes historias pero resultan decididamente anticuados. Gráficos y música, la "sensación 3D" de estos juegos son casi indigeribles para cualquiera que no sea un absoluto fanático de la serie. Y aún así...

Lo que sí: Anda muy bien en los 486.
Lo que no : Demasiado anticuado para estos días.

40%

Compañía /Distribución: *Blizzard / Ofiser*

Starcraft: Brood War

Por Durgan A. Nallar

El mejor juego estratégico del año pasado ahora tiene su expansión. Por lo general los agregados que las compañías hacen a sus productos de éxito no suelen estar a la altura del primero de la serie. Casi siempre, invariablemente, los packs con modificaciones y mejoras son de utilidad sólo para los fanáticos de un juego, que ya han agotado todos sus recursos y buscan más de lo mismo.

Esta vez, en cambio, Blizzard engendró un paquete de expansión absolutamente imprescindible: Brood War se instala sobre Starcraft y modifica algunos de los parámetros originales del juego. Siete nuevas unidades han sido agregadas, dos para los Terrans, tres para los Protoss y dos para los Zerg. El ejército Terran ahora cuenta con una unidad aire-aire llamada Valkyrie, capaz de lanzar una andanada de ocho pequeños misiles a su objetivo. Los misiles también causan daño a cualquier enemigo dentro de un cierto rango. La otra nueva unidad Terran es el Medic, que dispone de habilidad para curar muy rápido a las unidades orgánicas. Ambas pueden recibir upgrades que elevan aún más su efectividad. El Corsair de los Protoss, a su vez, dispara ráfagas cortas de fotones, muy efectivos contra grupos de pequeños voladores. También es capaz de generar una red de energía disruptora que impide atacar a ciertas unidades de tierra. El Dark Templar pertenece a la tropa de tierra y es capaz de volverse permanentemente indetectable. Cuando dos Dark Templar reúnen su energía vital mutan en un Dark Archon, un guerrero pesado con habilidad mental para controlar a otras unidades, aunque a un alto costo, y para confundir a los enemigos orgánicos durante un tiempo determinado en el que no pueden atacar ni moverse. El pesado Zerg Devourer es un monstruo volador de asalto que sólo puede atacar objetivos aéreos, a los que vuelve paulatinamente inútiles envolviéndolos con veneno corrosivo. Este ataque daña también a todos los enemigos cercanos. El Lurker, en tanto, es capaz de enterrarse como otras unidades Zerg, aunque sólo puede atacar desde esta posición. En la superficie es altamente vulnerable, pero dispone de un ataque subterráneo poderoso. Utilizando su espina dorsal ataca en línea recta; cualquier unidad enemiga sobre el terreno, dentro del extenso alcance de las espinas, sufre un daño enorme.



Blizzard ha tenido la oportunidad de reevaluar el balance de juego. El resultado es impresionante. Las modificaciones, en apariencia poco significativas, al costo de las unidades, al rango de ataque, a los puntos de vida y al tiempo de construcción han hecho que el juego se sienta sorprendentemente distinto. Las unidades que antes eran inefectivas (como el Goliath o el Dragoon) ahora no lo son. Casi todas las antiguas unidades han sufrido alguno de estos cambios. El equilibrio es casi perfecto.



Brood War contiene además tres nuevas formas de terreno y muchos detalles que realzan los gráficos. Algunos de estos detalles son sospechosos, como un agujero de gusano en el desierto a lo Star Wars, o un esqueleto de aquellos otros que vimos en Dune. Cada tanto descubrimos restos de construcciones semienterradas o cuerpos sin vida, como si estuviéramos pisando el suelo de viejas luchas. Música y voces son ejemplares.

En cuanto a las campañas en single player, Brood War continúa la historia del enfrentamiento entre las tres razas. Con el nido Zerg deshecho, los Protoss buscan reunirse con el Dark Templar y reconstruir Auir, su mundo natal. El Emperador Terran Mengsk I, en tanto, habiendo consolidado su poder sobre las colonias humanas, se preocupa del creciente dominio sobre los nidos Zerg de la terrible mujer que traicionara tiempo atrás, Kerrigan, a quien los Zerg han alterado genéticamente y ahora llaman Queen of Blades.

Las campañas son mucho más difíciles que las originales, aunque sin duda son superiores en diseño. A menudo nuestros objetivos cambian durante su desarrollo y los eventos que siguen dependen del resultado obtenido en combate. BW agrega 100 nuevos mapas multiplayer. Sin duda, ésta es la mejor expansión jamás vista.

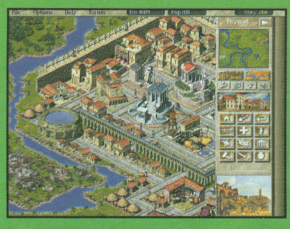


Lo que sí: Todo, con BW Starcraft se vuelve aún mejor.
Lo que no: Instalar bajo Win98 puede requerir un patch.

95%

PATCHES

Caesar III Free Game Enhancement Package - 400 K - www.caesar3.com/downloads.shtml o www.xtremepc.com.ar - Sierra acaba de sacar una nueva "expansión" para el Caesar III, que en general está destinada a agregar más funciones y mejorar el sistema de juego de la versión original (o sea un terrible patch encubierto).
Con esta "expansión" el juego pasará a tener 5 niveles de dificultad (muy fácil, fácil, normal, difícil y muy difícil), además los jugadores podrán hacer otras cosas que antes no podían, como por ejemplo: Desactivar los eventos causados por los Dioses, borrar "savegames" desde dentro del juego, ver a los lobos en el mapa, matar a las ovejas y a las cebras que por lo general estorban a la hora de iniciar una nueva construcción, usar el botón derecho del mouse sobre los mercaderes para obtener información sobre las cosas que llevan, de dónde vienen y hacia dónde van. También han sido agregadas una gran cantidad de "hotkeys" para que el jugador no tenga que recurrir tanto a los menúes del juego.



Vigilance - 670 K - www.xtremepc.com.ar - No, este patch no hace de Vigilance un buen juego, pero por lo menos le quita esos errores que no tendrían que haber estado ahí en primer lugar:

- Adiós a los problemas de memoria.
- El juego tarda menos en cargar.
- Vigilance evitará buscar placas con Glide por defecto evitando el "cuelgue" en placas sin soporte para el mismo. Varias incompatibilidades pulidas en cuanto al funcionamiento con placas Banshee.
- Podremos salvar en cualquier momento de la misión. ¡Por lo menos algo piola! ¡Suban 5% en el Review!
- Optimización en juego por Internet y por LAN.

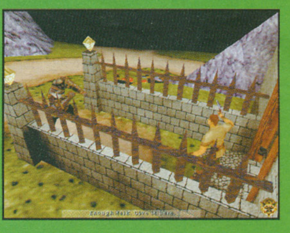
WWII: Fighters - Jane's Combat Simulations - 370 K - www.xtremepc.com.ar - Algunos fixes para el excelente simulador de la Segunda Guerra Mundial:



- Mayor rapidez en reaparecer cuando nos matan en juegos Multiplayer. Especialmente importante para Internet.
- Posibilidad de ajustar la sensibilidad de nuestro Pad/Joystick.
- El problema con las llamadas de nuestros compañeros de combate (la repetía dos o tres veces) ha sido arreglado.
- Soporte preliminar para crear campañas.

King's Quest: Mask of Eternity - v1.0.0.2 - 500 K - www.xtremepc.com.ar - Este patch de Sierra Studios soluciona los siguientes problemas del juego:

- Bugs en el Ascensor: Problemas cuando se opera el elevador entre The Barren Region y The Frozen Reaches.
- Cruce del Puente en la Lava: Problemas que aparecían cuando se intentaba cruzar el puente una vez resuelto.
- Atrapado antes del Altar: En algunos sistemas, el juego se colgaba cuando Connor entraba a la sala del Altar, esto fue arreglado.
- Construcción del juego: Se sacaron los controles que habían quedado de la construcción del juego.
- Saltos y pasos: Dificultades al mover a Connor luego de efectuar un salto.
- Bug de Status/Armadura: Una poción de protección no va a influir mas con la adquisición de una parte de armadura y la incrementación del estatus del jugador.
- Bug del inventario: Si un item se usaba mientras Connor lo estaba describiendo, el juego se colgaba.
- Puerta de mano en el Pantano: La puerta de la izquierda que tenía la marca de una mano fue arreglada.
- Encima de la Basilisk: Connor podía caerse de la colina que estaba encima de la Basilisk si se movía de la posición de ataque mientras estaba en primera persona. Esto fue arreglado.



Half-Life v1.0.0.8 - 2.5 MB - www.xtremepc.com.ar - Varias mejoras al excelente juego de acción y aventuras de Valve. En esta ocasión se arreglaron y optimizaron todas las rutinas de acceso al juego por Internet y por red Local. Además, dentro del patch se incluyen nuevos mapas para juego multiplayer, estos mapas son: Frenzy y Crossfire, así como también tres nuevos modelos de personajes; soporte para EAX 4; juego en equipo durante multiplayer y corrige los problemas cuando jugamos con joystick.

Fusion Pack para el Unreal - 2.8 MB - www.xtremepc.com.ar - Epic ha decidido poner a disposición de la gente seis nuevos mapas tanto para los servers como para los usuarios en general. Los mapas son: DM-cybrosis, DM-twilight, DM-mojo, DM-letting, DM-shrapnel y DM-loxi. Todos realizados por el diseñador de los niveles originales del Unreal.

Cansados de lo mismo...

MODs para Quake II

Por Mariano Firpo y Durgan Nallar

Desde la salida al mercado de los juegos de id Software, comenzando por los Doom, y siguiendo con Quake y su secuela, Quake II, amén de los clásicos de otras compañías como Duke Nukem 3D, por nombrar uno, hemos estado batiéndonos a duelo tantas veces que ya no podemos recordar. Al principio era toda una novedad ingresar al espacio virtual de un juego armados hasta los colmillos y correr a lo loco tratando de acumular puntos. El tiempo pasó y ese estilo de combate ya empieza a cansar a muchos. Algunos ni siquiera siguen practicando el popular Deathmatch.

Las reglas de juego conocidas como Deathmatch o DM consisten en el enfrentamiento puro y directo entre jugadores. El objetivo es acumular cierta cantidad de muertes (frags) o tantas como sea posible en un cierto período. Tal forma de diversión frenética implica el desarrollo de tácticas especiales y mucha habilidad, tema ya discutido en la Zona 3D, ¿No, Charlie? A propósito, hoy no contamos con la presencia de nuestro querido asistente ya que este mes se encuentra recuperándose de algunas heridas.

Kick: partidos de fútbol a muerte, literalmente. Los jugadores se insultan y todo.

Carmack, a quien debemos considerar un visionario del tema, programó el engine de sus juegos de tal manera que cualquiera con los conocimientos suficientes pudiera modificarlo a gusto. El lenguaje utilizado, QuakeC, pronto dio sus frutos. Los miles de sitios en Internet dedicados a esta actividad se concentraron en desarrollar los llamados MODs, consistentes en definir nuevas reglas distintas al básico Deathmatch. Esto no sólo propició el impresionante crecimiento de la comunidad Quake, sino que extendió la vida útil del juego hasta transformarlo en un clásico.

Los MODs son tan variados en la actualidad que cuesta conocerlos a todos. Continuamente aparecen nuevos, no sólo con reglas de juego distintas, también con sus propios mapas, texturas y sonido. Los más sencillos pueden ocupar 500 KB mientras que los más laboriosos pueden tener más de 40 MB. Todos se consiguen gratis en los sitios de la comunidad, como www.quakeworld.com, www.quake2.com o www.planetfortress.com. Juegos como Unreal también disponen de sus MODs, aunque son menos, y ya pronto veremos los primeros para SiN, Shogo M.A.D. y Half-Life.

El mes pasado id Software puso a la venta un paquete de modificaciones de calidad, el Netpack 1: Extremities, comentado en la sección Juego Extendido de este número, coincidiendo con la voluntad de John Carmack de no continuar soportando sus juegos con nuevos patches. Esto tiene que ver también con la inminente liberación al mercado de la tercera versión del engine, Quake III: Arena, cuya característica principal es la de ser únicamente un juego multiplayer, centrado en las diferentes formas de enfrentamiento bajo los vientos de una tecnología que admite millones de colores, reflexiones y superficies curvas.



Catch the Chicken: el blanco es el que tiene la gallina ¡y va desarmado!

A continuación, resumiremos las principales características de algunos de los mejores MODs en existencia, los cuales impulsan un modo de juego cooperativo por equipos, marcando una gran diferencia respecto del DM común, en el cual por lo general todos están contra todos:

TREEWAVE CTF: Uno de los primeros CTF (Capture the Flag), consiste en armar dos equipos, Azules y Rojos, para lo cual se han incluído models y skins. Cada equipo posee una base. El objetivo es infiltrarse en la base enemiga para capturar su bandera y retornarla a la nuestra. Cuando ambas banderas están juntas se suma un punto. Hay que coordinar cómo atacar y quién defiende, y cubrir al que roba la bandera. El

juego posee además algunas modificaciones extra como Power Ups, que en esta versión son cuatro y poseen una apariencia muy similar al QuadDamage. Estos permiten disparar al doble de velocidad, duplicar el daño, regenerar heridas y armadura y generar un escudo protector. En el MOD vienen incluidos cinco mapas pero se pueden encontrar más en la red.

TEAMFORTRESS: Existen varias clases de personajes que podemos elegir al empezar el juego: exploradores, ingenieros, francotiradores, soldados comunes o de armamento pesado, médicos, lanzallamas y expertos en demolición. El juego básico entre los equipos es de simple penetración y captura, aunque con el tiempo este MOD aumentó prestaciones: en The Rock debemos liberarnos de una prisión de alta seguridad, en The Hunted President hemos de evitar que el Presidente sea asesinado por francotiradores, en Run for the Border conducimos a toda velocidad evitando el fuego enemigo. TeamFortress es el MOD más popular de la comunidad Quake.

ACTION QUAKE2: En este MOD se han reemplazado todas las armas del Q2 por armamento simulado del mundo real; en lugar del Blaster poseemos una pistola y un puñal que puede ser usado cuerpo a cuerpo o arrojado a distancia, eliminando sigilosamente a nuestro adversario. Las armas adicionales son una escopeta de combate, una ametralladora, granadas, una M16, una escopeta recortada y el infaltable Sniper, ideal para francotiradores. No sirve de mucho salir disparando a lo bestia, al contrario; si no tenemos cuidado nos pueden matar de un solo tiro. Si nos aciertan en una pierna, el movimiento se vuelve lento. Con un tecla podemos vendarnos para no perder sangre y morirnos a la larga. Tampoco podemos cargar con todas las armas a la vez; para agarrar una hemos de soltar otra, y si nos quedamos sin balas tenemos que recargar en forma manual. El cambio con respecto al Deathmatch común es absoluto.

C.H.A.O.S.: El nombre lo dice todo, es un caos infernal y encima de lo más divertido. El arsenal: pistola, granadas (común, cegadora, venenosa, láser), ballesta con flechas explosivas o venenosas, Airfist, un arma que escupe aire, Buzz, que arroja discos que rebotan, Vórtice, ver para creer ¡pero de lejos!, Torretas automáticas que le disparan a todo lo que se mueve menos a uno y muchas más incluyendo las originales.

En C.H.A.O.S. se puede ver gente desesperada intentando pasar por un campo minado con låsers. El MOD tiene soporte para CTF (Capture the Flag). Otras herramientas incluidas son el escáner, jetpack, invisibilidad, y cinturón antigravitatorio, que en medio del lío pocos tienen tiempo de usar. Se incluyen unos cinco mapas de diversos tamaños.

KICK: Un partido de fútbol donde es posible utilizar armas. Cada equipo tiene su arco y el objetivo, naturalmente, es meter la mayor cantidad de goles que se pueda. Divertidísimo, cada partido resulta en un desastre de grandes proporciones. Es común estallar en pedazos justo antes de anotar, y posiblemente sea el MOD que más gritos y carcajadas produzca. Imperdible.

JAILBREAK: Cada equipo posee una cárcel en donde son encerrados nuestros enemigos cuando los matamos. Mientras ellos disfrutan de la cálida música que hay en la celda, sus compañeros intentan rescatarlos y los otros tratan de impedirlo. Se ganan puntos tanto por encerrar a un contrario como por liberar a un jugador propio, pero si se consigue enjaular a todo el equipo contrario éste muere y se le asigna un puntaje extra al vencedor. El juego continúa hasta alcanzar el límite de frags impuesto. Algunas implementaciones innovadoras del JailBreak nos posibilitan utilizar cañones o torretas móviles que poseen munición ilimitada.

CTC: el objetivo de Catch the Chicken es encontrar a una gallina que anda paseando por el nivel y tratar de sobrevivir la mayor cantidad de tiempo con ella en nuestras manos. La historia se complica porque el que tiene el bicho no puede usar armas. Una idea disparatada pero original y realmente desopilante. CTC incluye una mini intro, una demo y algunos mapas.

FREEZE TAG: En este MOD, cuando eliminamos a uno de nuestros contrincantes, éste queda congelado. Si los integrantes de un equipo logran congelar a todos los integrantes del otro antes de que cualquiera de ellos logre descongelarse, acumulan puntos. Los congelados pueden recuperar su movimiento transcurrido un cierto lapso o cuando uno del equipo propio se queda al lado nuestro por tres segundos (convirtiéndose en presa fácil, a excepción de Charly, que es presa fácil de nacimiento). Los enemigos congelados se pueden empujar para acercarlos a los refrigeradores, en donde su tiempo de congelamiento se ve incrementado.



Kick: Frank ingresa al juego y se reporta con su Capitán.



Kick: Frank, acto seguido, le falta el respeto al Capitán.

La lista de MODs sigue: Assassins, Holy Wars, Head Hunters, Battle of Sexes, Ninja, Colors, Earthquake2, Frag Stain, Grenades, Keys 2, Lithium2, Loki Minions CTF, Power Ball, Predator, Q2WarNet, Rocket Arena, Super Heroes 2 CTF, Thunder Walker CTF, Weapon Factory, Weapons of Destruction...

Todo lo comentado no son más que buenas noticias. La parte mala del asunto viene de la mano con los que juegan por Internet. Existen pocos servers dedicados para Q2 en Argentina y generalmente los servidores extranjeros poseen tiempos de respuesta mayores de 500 milisegundos, haciendo imposible el funcionamiento fluido del juego. Ni hablar de buscar un servidor dedicado en Argentina para una modificación en particular. Por lo tanto, y como dijimos alguna vez, lo único que queda por hacer es armar una LAN casera o contratar un tipo de conexión que permita el juego por Internet. ¡Eso es to-to-todo amigos!

KING'S QUEST MASK OF ETERNITY

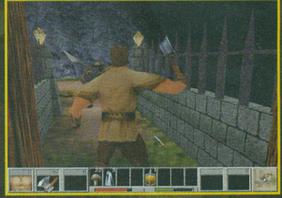
La solución completa de esta excelente aventura de Roberta Williams

Por Máximo Frias y Gastón Enrichetti

El Reino de Daventry

Clikeá en el cuervo, entrá a la casa de Sarah y agarrá el frasco amarillo (poción protectora) que está en la biblioteca del fondo. Agarrá los hongos que están en la canasta de la mesa de la derecha. Salí de la casa y matá al Goblin que está en la parte trasera de tu casa. Cada vez que matás a un enemigo agarrá todo lo que él tenía. Caminá por el camino bajando la colina, pasando la iglesia hasta ver a un mago que te llama, hablá con él. Este nos entrega un mapa mágico con el cual nos guiaremos de ahora en adelante. Andá a la casa número 4 y agarrá las botas de cuero que están al lado de la cama, los hongos que están arriba de la mesa y las monedas que hay arriba del estante. Andá a la taberna y agarrá: los guantes que están abajo del mostrador, las monedas que están arriba del estante, y los cristales que están en el cofre del tercer piso. Andá a la casa de Connor y agarrá: la daga que está clavada en la mesa y las monedas que están en la estantería. Tomá un poco de la comida que está en la olla al lado del hogar. Salí de la casa y andá al molino para recoger el hacha que se encuentra clavada en el techo.Para esto necesitás empujar el fardo hacia la puerta y saltar arriba de él. Grabá el juego. Sali y matá al Henchman utilizando la poción amarilla. Andá a la casa de Kavanagh y agarrá los hongos que están en el estante. Andá a la parte trasera de la casa y entrá al baño para matar a un Spriggan. Andá hacia la casa donde se encuentra la rueda de madera y dale un hachazo al árbol que esta afuera. Entrá y agarrá la soga con el gancho. Andá al negocio del alquimista y usá el hacha para abrir la puerta, agarrá el pergamino que está arriba del estante y las pociones que están en el fondo. Andá hacia donde está el Unicornio y hablá con él dos veces. Andá a la tumba de Sir James of Daventry y matá al guardia que está en la puerta. Para entrar a la tumba sólo hay que darle un golpe con el hacha a la puerta. Abrí el sarcófago empujando la tapa y agarrá el anillo del cadaver. Andá a la catarata. Subí por la pared usando la soga con el gancho. Una vez arriba cortá la corriente de agua empujando los ladrillos. Baja y entrá por el pasadiso secreto.

1) Casa de Sarah 2) Iglesia 3) Hechicero 4) Casa 5) Casa de Connor 6) Torre del Hechicero 7) Negocio del Alquimista 8) Taverna 9) Molino 10) Casa de Kavanagh 11) Represa 12) Camino al Castillo Bloqueado 13) Tumba de Sir James of Daventry 14) Calabozos 15) Unicornio 16) Casa de la rueda de madera 17) Portal hacia la Dimension de la Muerte



Castillo Daventry

Abrí el pasaje secreto moviendo el candelabro apagado. Empujá el cuadro del Rey Graham y agarrá la llave. Agarrá las cenizas de la antorcha que está en el pasillo. Andá a la sala del trono y marcá en el espejo mágico. Volvé por el pasaje secreto hacia el

reino de Daventry.

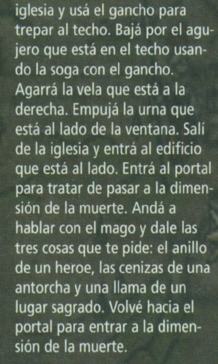


Reino de Daventry

Andá hacia la torre del mago y usá la soga con el gancho para trepar hasta la cima. Una vez en ella entrá a la casa y agarrá la posión de invisibilidad que está debajo de la mesa. Clikeá en la pluma para que escriba sobre el libro y arrancá la página que escribió. Usá la página con el globo celestial que está en la esquina de la habitación. Agarrá la posión roja, tomala y aparecerá un cofre "invisible" al lado de la cama, clikeá en éste y agarrá la campana. Usá la campana con la estructura que se encuentra debajo de la casa. Golpeala tres veces con el hacha. Agarrá la espada que te dá la Dama del Lago. Andá a los antiguos calabozos y matá a todos los Spriggan que se encuentran ahí. Tirá de las cadenas para evitar que se activen las trampas del pasillo. Usá la llave para abrir la puerta cerrada. Subí a la cima y matá al Spriggan con la armadura. Andá hacia la iglesia. Caminá por las montañas y saltá para llegar al techo de la casa que tiene la puerta cerrada. Caminá hasta la otra punta del techo y saltá encima del Spriggan con la ballesta. Agarrá la ballesta. Andá hacia la puerta exterior de la



1) Catarata 2) Pasaje secreto 3) Llave de calabozo 4) Cenizas de antorcha 5) Espejo mágico



iglesia y usá el gancho para trepar al techo. Bajá por el agujero que está en el techo usando la soga con el gancho. Agarrá la vela que está a la derecha. Empujá la urna que está al lado de la ventana. Salí de la iglesia y entrá al edificio que está al lado. Entrá al portal para tratar de pasar a la dimensión de la muerte. Andá a hablar con el mago y dale las tres cosas que te pide: el anillo de un heroe, las cenizas de una antorcha y una llama de un lugar sagrado. Volvé hacia el portal para entrar a la dimensión de la muerte.

La Dimensión de la muerte

Empezamos en el extremo sudeste del mapa. Date vuelta y examiná los cinco símbolos que están en la parte superior del portal. Girá de vuelta y salvá el juego (es recomendable



salvar el juego cada vez que se empieza un nivel). Sacá la espada. Adelante en la oscuridad hay un arquero esqueleto de cada lado.

Avanzá hacia la oscuridad. Automáticamente te encontrás con los esqueletos. Corré hacia delante y matá ambos esqueletos. Agarrá las pociones, cristales, monedas, etc. Fijate que hay dos pedestales con llamas a cada lado del pasillo principal.

Mirando las puertas de metal, andá hacia la izquierda alrederor de la estructura. Apenas al oeste de ésta hay un pedestal con un objeto que gira sobre él. Clickeá en el pedestal para leerlo. Agarrá el objeto que gira: Lever of Life. Insertá la Lever of Life en cada uno de los cuatro pedestales con llamas que se encuentran al costado del camino azul y empujala para que se apaguen.

Cuando se apaga el cuarto, aparecen unos laser que lanzan una bola de fuego



1) Portal a Daventry 2) Pedestales 3) Lord Azriel 4) Soldado caido 5) Sala de entrenamiento 6) Hombre herido 7) Torre del Este 8) Martillo 9) Sala de interruptores 10) Bloques de celdas 11) Transportador 12) Niña encerrada 13) Fuente y portales 14) Torre del NorOeste 15) Puerto 16) Pileta de sangre 17) Puente de la vida 18) Rio de la muerte 19) Hall of Respite 20) Hall of War 21) Hall of Justice 22) Hall of Immortality 23) Torre central

y abren la puerta de metal. Entrá a la estructura para encontrarte con un monton de lozas que estan flotando. Saltá tres bloques hacia la derecha, uno hacia delante, uno hacia atrás, uno hacia la izquierda, uno hacia delante y uno hacia la izquierda, para poder llegar al otro lado. Hablá con Lord Azriel y apareces en el hall principal otra vez.

Volvé hacia el Noroeste y pasa el altar del Azriel donde giraba la Lever of Life. En la esquina Noroeste, rompé una de las cajas para llegar al guerrero caido. Clickeá en el guerrero para agarrar una pieza de su escudo de acero. Algunas de las cajas tienen hongos, etc; pero otras cajas tienen esqueletos para matar y poder así subir experiencia. Explorá el resto de el hall de entrada. Hay algunos guardias esqueletos con objetos útiles en la parte este. Para que aumente tu experiencia leé los pedestales que se encuentran en las esquinas SE y SW. Andá a la reja que está al final del hall entre dos pirámides. Hay dos esqueletos esperándote desde el otro lado, tratá de matarlos con la



ballesta. Usá la llave de Azriel en la reja.

Un tercer esqueleto te dispara a distancia, matalo también. No vayas hacia el este por ahora. En cambio, andá hacia el oeste y



buscá un switch en la pared del sur (izquierda) antes de la esquina. Asegurate de que el switch esté abajo, ésto desarma ocho calaveras que escupen flechas que se encuentran girando por la esquina. Quedate contra la pared izquierda mientras que doblás por la esquina y vas hacia el sur. Disparale a las urnas que están encima de la plataforma, subí y agarrá todos los items. Arriba de la plataforma hay otro switch, activalo, ésto desarma trampas de fuego que se encuentran al fondo del hall. Andá al sur hasta la pared y girá al oeste. Seguí contra la pared izquierda hasta otra obstrucción mientras vas hacia el oeste.Saltala o esquivala y seguí contra la pared de la izquierda hasta la esquina final del SO en donde aparecen unos zombies y se deberia escuchar un llanto de una niña, por ahora matá a los zombies.

Girá hacia el norte y seguí a lo largo de la pared izquierda. Agarrá todas las piedras que veas (necesitás cuatro). En la sala en donde estás hay una gran caja de metal en cada esquina de la fuente que se encuentra en el centro. Además hay cuatro estructuras rodeando a la fuente. Tomá el agua de la fuente si tenés bajo el nivel de energía. Leé todas las inscripciones que encuentres.

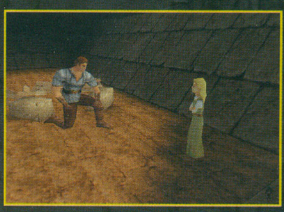
Empujá cada una de las cajas de metal hasta que se suelte el botón que estaban presionando. No te olvides de agarrar la piedra que está cerca de la caja del NorOeste. Andá a la fuente y hablá con la Sylph. Clickeá en ella hasta que te mencione



que necesitás "rust" (oxido) y "mold" (moho) para un hechizo protector.

Andá al sur hacia el pasaje que se encuentra justo a la izquierda de la torre (mirá para arriba para ver la torre). Dentro del pasaje hay una habitación llena de cajas. Entrá a la habitación de la izquierda, matá a dos guardias esqueleto, y agarrá cualquier ítem que dejen. Rompé las cajas para obtener más ítems. Leé el pedestal que habla sobre "Key to Creation". Salí de la habitación y andá a la habitacion siguiente que esta bloqueada por una caja de metal.

Hay varias formas de entrar a esta habitación. Hacer un salto con carrera y saltar sobre la caja, mirar para el otro lado y hacer un salto inverso ó escalar la pared de la torre y luego bajar dentro de la habitación. Una vez adentro, rompé todas las cajas para agarrar items. Hablá y escuchá a la niña, y luego empujá la caja de metal para que ella pueda escapar. Salí de la



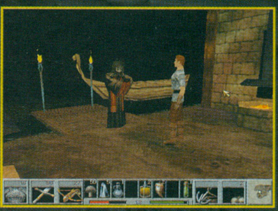
habitación, avanzá al norte hacia la fuente y después al oeste hacia la pared.

Quedate contra la pared del oeste, avanzá hacia el norte y matá a tres arqueros esqueleto. Seguí para el norte hacia el River of Death (NO pises el agua!) Este es un buen momento para salvar el juego. Mojá la pieza de escudo en el agua. Andá al puerto y hablá con el Boatman.

Clickeá en él hasta que te diga "Judging the skulls on the left",..."Down Creation plus Completion equals All Things." Date vuelta y salí del puerto. Girá a la izquierda y con cuidado entrá a un área abierta en donde hay un pedestal y un Weeper. Matalo a distancia con la ballesta (los weepers te drenan la vida).

Leé el pedestal que dice algo como "Seven holds the key...." Salí de la habitación, sacá la espada y avanzá hacia el este a lo largo del río. Matá a todos los zombies o cualquier otro monstruo que aparezca. Llegás a una pared que te bloquea el camino. Girá al sur y mantenete contra la pared de la izquierda. Matá a los tres esqueletos que se encuentran justo doblando la esquina del sur.

Seguí avanzando contra la pared de la



izquieda y pasá a la reja. Continuá hacia el este y doblá por la segunda a la izquieda para entrar a una habitación llena de urnas. Disparale a todas a distancia y después agarrá todos los cristales. Salí al sur hacia la pared y girá al este. Seguí avanzando hacia el este hasta la pared y girá al sur. Avanzá hacia el sur hasta la segunda izquierda y agarrá una piedra. En la pared del este, avanzá hacia la pared del norte y girá a la derecha para encontrar un switch en la pared, desactivalo. Esto apaga las trampas de fuego del otro lado al norte.

Desde la esquina, avanzá hacia el sur hasta la pared, después doblá al este y seguí avanzando hasta la pared. Girá al sur, doblá por la próxima a la derecha y avanzá hacia el oeste por un pasaje angosto. Seguí por éste hasta llegar a una torre con geroglificos de Lord Azriel. Estás en la Torre del Este. Escalá la torre y salvá el juego.

En la cima, no podés matar al Comandante esqueleto, tenés que tratar de empujarlo hacia el borde de la torre para que se caiga (Si tenés alguna poción protectora éste es un buen momento para usarla). Después de que el esqueleto se cae, bajá y agarrá la armadura.

Ahora tu experiencia debería andar entre los 12 o 13, dependiendo de cuantos enemigos hallas matado. Volvé por toda la rampa hasta abajo. Al final girá a la derecha y avanzá hacia el sur. Cinco esqueletos estan custodiando el pasillo y una caja. Si es posible, desde la distancia matalos con la balles-



ta, después destruilos con la espada si es necesario.

Agarrá todos los ítems que dejan y la llave que está dentro de la caja. Avanzá



hacia el oeste hasta la pared, luego hacia el sur hasta la pared, después al oeste hasta la pared, sur hasta la pared y finalmente al oeste hasta la pared. Girá un poco al sur hacia una puerta azul que se encuentra en el medio sur del mapa. Usá la llave para abrir la puerta y automáticamente entrás a ver a seis esqueletos peleando entre ellos. Rápidamente sacá la ballesta y matalos a todos.

Agarrá todo lo que sirva, especialmente otra llave dorada. Salí de la habitación, girá a la derecha y avanzá por el corredor hacia el norte. Acercate al hombre herido y hablá



con él. El te dice que se necesita un martillo para cruzar el River of Death. Seguí a la izquierda doblando por la esquina y agarrá la piedra que se encuentra por ahí. Tené cuidado con el Weeper que está doblando la próxima esquina y matalo a distancia.

Seguí hacia el norte y al este desde el Weeper bajando por el pasaje de las columnas rotas. Matá al esqueleto y agarrá la posión. Hacia el norte, en la oscuridad se encuentran algunos esqueletos arqueros. Avanzá y matalos a distancia. Seguí hacia el norte y seguí por el pasaje alrededor de la Torre Central. Apenas llegués a la base de la Torre, salvá el juego. En cada una de las



cuatro esquinas se encuentra un botón en el piso, los cuales deben ser presionados por algo pesado. Matá primero a todos los zombies que aparezcan, luego colocá una piedra en cada uno de los botones (sólo tenés tres piedras). La última piedra está cerca. Escalá la torre y leé el pedestal que se encuentra arriba. Caminá hacia el oeste por el puente. La última piedra está al final del puente. Volvé a la torre y bajá a donde estaban los botones. Usá la última piedra para presionar el boton que quedó sin presionar.

Una vez presionados todos los botones, volvé a donde estaba la fuente. Las cuatro estructuras activaron abriendo cuatro portales que conducen a cuatro salas ocultas en las esquinas del mapa.

Andá al "Hall of Respite", sacá la ballesta y entrá al portal. Una vez adentro matá a los arqueros esqueleto. Saltá al primer bloque y luego al más grande. Salvá el juego, tomá carrera y saltá a la otra punta del rio. Una vez del otro lado agarrá la posión protectora de la estatua. Mirando la estanteria de la izquierda, en el estante de abajo, agarrá la séptima calavera contando desde la izquierda.

Girá a la derecha y empujá la columna hacia el rio. Subí a la columna, tomá carrera y saltá el rio una vez más. Salí de la sala por el portal, salvá el juego y entrá al "Hall of War". Una vez dentro, matá al arquero con la ballesta y cruzá el puente roto con mucho cuidado. Agarrá la posión de fuerza que está en el yunque y colocá la calavera que agarraste en el "Hall of Respite" en la estatua sin cabaza. Agarrá la Feather of Truth, y salí del "Hall of War". Andá al "Hall of Immortality" agarrá la posión para ver más allá de lo evidente, y volvé por el portal que entraste. Finalmente entrá en el "Hall of Justice". Agarrá la posión verde de invisibilidad. Colocá la pluma en la balanza y saltá a la otra punta. El corazón se cura y Lord Azriel aparece. Bajate de la balanza, volvé y sali por el portal.

Ahora todas las piletas de sangre se secaron. Desde la fuente, andá a la pileta de sangre (ahora seca) y agarrá los hongos y el moho (mold), volvé a la fuente. Dale a la Sylph el pedazo de escudo oxidado y el moho para que te aumente el nivel de la armadura.

Andá a la puerta de la cárcel y abrila con la llave dorada que agarraste en la sala de entrenamiento de los esqueletos.

Una vez dentro rompé todas las cajas y matá a todos los esqueletos. Hacia el oeste hay unas puertas cerradas y hacia el este una reja, también cerrada. Todos los switches que hay en las paredes abren las celdas



de la carcel, para abrir éstas seguí las siguientes instrucciones: En los interruptores de la pared del este, bajá todos los interruptores (4). Ahora tenés acceso a 16 celdas. Andá al este a través de las rejas abiertas, disparando a distancia con la ballesta a todo lo que se encuentra dentro de las 8 celdas de la izquierda y de la derecha. Una vez terminadas las 16 celdas volvé a la sala de interruptores. En los interruptores de la pared del oeste hay cuatro que dirigen el poder a cada uno de los cuatro bloques de celdas. Solamente podés activarlos de a uno y el primer interruptor ya tendría que estar activado, así que andá a la pared del sur. En ésta hay cuatro interruptores que abren cada una de las las cuatro celdas individua-

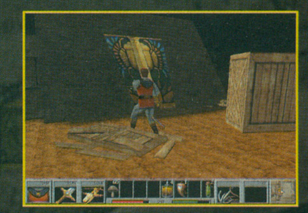


les en un bloque en particular, bajá los cuatro interruptores y volvé a la pared del oeste.

Bajá el segundo interruptor y volvé a la pared del sur. Bajá todos los interruptores y volvé a la pared del oeste.

Bajá el tercer interruptor y volvé a la pared del sur. Bajá los cuatro interruptores y volvé a la pared del oeste.

Bajá el cuarto interruptor y volvé a la pared del Sur. Finalmente bajá los cuatro interruptores.



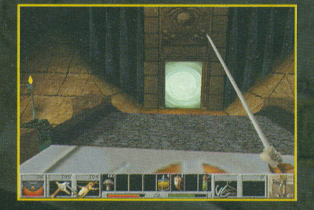


1) Portal a la Dimensión de la Muerte 2) Oráculo 3) Whispering Weeds 4) Hongos gigantes 5) Mandragor Trees 6) Casas 7) Transportador 8) Swamp Wisps 9) Torre de la Bruja 10) Sala de tesoros

Ahora todas las celdas (16) tendrían que estar abiertas. Agarrá todo de cada una. En la última celda al este y a la izquierda (norte), bajá el interruptor para abrir la salida principal del norte. Volvé a la sala de interruptores.

Prepará tu ballesta, ponete en frente de la puerta cerrada y tomate la posión roja para ver más allá de lo evidente. Las puertas son una ilusión. Acercate lo suficiente para ver un esqueleto y disparale para matarlo antes de que cruze la puerta falsa. Entrá a la habitación y salvá el juego. Tratá de saltar a los espíritus y una vez del otro lado agarrá el martillo. Volvé por la puerta falsa y salí de la sala de interruptores por la puerta del norte. Girá a la derecha. Avanzá y doblá por la primera a la izquierda y seguí el camino hasta la Torre del NorOeste. Escalá 2 veces para llegar a la cima y una vez en ella agarrá cuatro cristales y una posión roja para ver cosas invisibles.

Bajá de la torre y volvé a donde estaban las cuatro piedras precionando los cuatro botones. Agarrá las piedras nuevamente. Anda hacia el puente de la vida y asegurate que estás lleno de energía y salvá el juego.



Matá al esqueleto principal, agarrá todo lo que deje y especialmente la espada de doble filo, después matá a todos los demás esqueletos (si tenés una posión de protección amarilla la podés tomar para que te hagan menos daño). Una vez muertos seguí hacia el puente y lanzá el martillo contra la palanca que está del otro lado del río para bajar el puente. Cruzá el puente y entrá al portal para al pantano.

El pantano

Salvá el juego. Tené cuidado con las burbujas que aparecen en el pantano, son monstruos submarinos, si ves alguna tirales con el martillo hasta que aparezca un tentáculo muerto. Esquivá los charcos de agua verde contaminada.



Desde donde empezás andá hacia el Oráculo del Arbol. Hablá con él y dale monedas de oro cuando te las pida. Seguí dándole oro hasta que no tenga nada más que decir. Después andá hacia las casas del sudoeste. Entrá a la casa de la izquierda, abrí el baul y agarrá el oro. En la otra esquina, sobre el estante, agarrá el par de guantes.

Salí de la casa y entrá en la siguiente. Rompé la puerta para entrar. Una vez adentro, abrí el cofre para agarrar el oro. Rompé la puerta interior, entrá y agarrá el cuerno blanco. Agarrá el oro del otro cofre. Salí de la casa y andá hacia donde están los Whispering Weeds. Acercate lo suficiente hasta que escuches unos murmullos. No te acerques mucho porque se esconden bajo el agua. Usá el cuerno blanco para escuchar lo que dicen sobre la pieza de la Máscara. Andá hacia donde están los hongos gigantes. Al final de la zona hay un Golden Mushroom (Hongo Dorado), cortá un pedazo con tu espada. Este es uno de los ingredientes para el "Permanent Spell of Might". Salí de la zona de los Hongos Gigantes y andá hacia donde están los Mandragor Trees. Salvá el juego. Matá a todos los árboles y agarrá el arco que está al final de todo colgando de un cadaver.



Salí de la zona de los árboles y andá hacia las Swamp Wisps. En el camino tené cuidado con los charcos de veneno y con las flores que parecen serpientes. Una vez con las Swamp Wisps, clickeá en ellas para hablarles. Te piden un secreto a cambio de la inmunidad para el agua venenosa. Clickeá en ellas otra vez y Connor les cuenta el secreto de los Whispering Weeds. Clickeá en las Wisps otra vez para que aparezca una flor mágica. Clickeá en la flor mágica para ser inmune a las aguas venenosas.

Andá a la Torre de la Bruja. Salvá el juego. Tomá una posión de protección y una de fuerza antes de enfrentar a la bruja. Matála. Acercate a la puerta bloqueada. Usá el arco para romper las bolsas de arena que se ven en el fondo de la habitación.Una vez dentro, andá a la habitación de la izquierda. Agarrá todas las piedras que veas. Andá a la habitación de la derecha en donde hay un Goblin muerto sobre la mesa. Agarrá el cuerno del unicornio que está clavado en su pecho. Clickeá en la olla para ver una animación de cómo se hacen los Henchmen.

Clickeá en el libro que está sobre el pedestal. Clickeá en la olla otra vez. Andá al pie de la rampa que sube al segundo piso. Clickeá en los agujeros de la pared de la mano derecha. Clickeá en las manchas de sangre que están en la rampa. Mientras subís lentamente por la rampa, usá la espada en cada agujero para desarmar las tram-



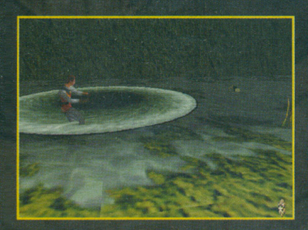


pas. Revisá el segundo piso y rompé los barriles para que te den ítems de gran utilidad. Salí al balcón y agarrá todos los ítems curativos. Tirá una piedra en la punta de la trampa que se encuentra al borde de la rampa que sube al tercer piso. Subí al tercer piso. Andá hacia la rampa del este para agarrar una armadura nueva. Andá a la rampa del oeste, prepará la espada y salvá el juego. Abrí el cofre y agarrá la segunda parte de la Máscara.

Cuando aparece otro Henchman matalo y automáticamente le cortará la mano. Agarrala, salí de la Torre de la Bruja y andá a la Estructura del Oeste. Escala por el lado de la pared, y después subí una vez más para llegar a la cima. Cruzá el puente y avanzá hacia la puerta.

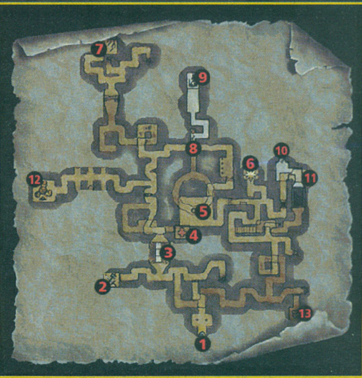
Usá la mano del Henchman en la puerta para que ésta se abra. Una vez dentro, salvá el juego. Tomate la posión para ver las cosas invisibles y se iluminaran los postes por los que hay que saltar, anotalos en un papel, cargá el juego nuevamente (antes de beber la posión) y saltá por los postes "seguros".

Una vez del otro lado, Connor automáticamente entra a la sala de tesoros de la Bruja. Matá a los guardias (uno a la derecha y otro a la izquierda). Agarrá el Golden Ladle del cofre. Tirá de las 2 cadenas para que aparezca un interruptor que abre la puerta y desarmá las trampas de fuego. Activalo, salí de la sala de tesoros y volvé a la Torre de la Bruja. Usá el Golden Ladle en la olla para purificar las aguas del pantano. Luego Connor habla con Mudge, el Rey del Pantano y éste crea un portal. No entrés en el portal. Andá al Transportador y usá el mapa para volver al Reino de Daventry. Una vez en Daventry, andá a donde estaba el unicornio y dale el cuerno. El te da una pirámide de cristal a cambio. Andá a la casa de Kavanagh. Entrá, hablá con Gwennie y agarrá el oro que te ofrece. Hablá con ella otra vez. Volvé al Pantano por el transportador en el que llegaste. Ahora sí, de vuelta en el pantano, volvé al portal que te abrió el Rey para transportarte a el Reino Subterraneo de los Gnomos.



El Reino Subterráneo de los Gnomos

Salvá el juego. Empezás en el hall de entrada. Buscá una piedra e ítems curativos. Agarrá los hongos y rompé los barriles. Tirá una piedra encima del botón para abrir la puerta principal. Entrá y matá al Bat Manta. Desde el otro lado de la puerta, andá hacia el este y matá al Demonio de Piedra que se encuentra doblando por la esquina. Rompé los barriles, agarrá lo que aparezca y cualquier piedra. Andá al fondo del pasillo y hablá con el Gnomo que está cavando, agarrá una piedra. Andá a la armeria y matá a todos los enemigos que te aparezcan en el camino. Comprá la mejor armadura que puedas. Salí de la armeria y andá a las rampas que suben al segundo nivel. Pero no subas, matá al Spriggan, agarrá el oro y la piedra. Examiná debajo de la rampa y agarrá todo lo que puedas. Ahora sí, subí por la rampa al segundo nivel. Una vez en el segundo nivel, andá a donde se encuentra el viejo. Hablá con él. Usá tu arma para cortar un pedazo del cristal que está al lado del viejo. Agarrá el Elixir of Life que está por ahí. Andá a la sala en donde está el Amber-Glow y cortá un pedazo con tu espada. Andá al negocio de armas y comprá lo mejor que puedas. Salí del negocio y andá a la sala del puente. Tirá una piedra en el botón de la izquierda para rotar el puente. Tirá una piedra en cada uno de los otros botones para bajar las dos rampas. Cruzá el puente. Una vez del otro lado andá al Boticario. Clickeá en la estatua de la derecha, la vendedora te dice que es la esencia de Sun Tsu, una posión que te aumenta la fuerza. ACORDATE, vas a necesitar como mínimo 250 monedas más tarde.



1) Portal al pantano 2) Negocio de armas 3) Puente 4) Boticario 5) Gran piedra redonda 6) Transportador 7) Raíz 8) Puerta bloqueada 9) Sala de mensajes 10) Viejo 11) Amber-glow 12) Laboratorio 13) Armeria

Andá hacia donde se encuentra el Gnome Sage. En el camino tenés que romper una puerta con tu arma, tené mucho cuidado cuando pasas por las piedras que ruedan justo antes de llegar a su laboratorio. Una vez adentro, hablá con él. Este te dice que necesita una piedra con capacidades magnéticas para alterar tu mapa. Salí del laboratorio y andá a la habitación en donde se puede ver la raiz de un árbol. Cortá un pedazo con tu arma. Salí de la habitación y volvé al segundo nivel. Andá al tercer nivel en donde se encuentra una gran piedra redonda. Empujala hasta el agujero. Bajá al segundo nivel y andá al pasillo circular para empujar la piedra y tirarla contra la puerta bloqueada. Entrá a la habitación abierta y usá el cristal con el receptáculo violeta que





1) Transportador 2) Aldea 3) Fortaleza 4) Puente 5) Pirámide 6) Piedra del Orden 7) Camino para llegar a la Basilisk 8) Basilisk 9) Templo 10) Guarida de los Fire Dwarfs

se encuentra en la pared para iluminar el área. Salvá el juego. Caminá hasta el final del corredor y matá al dragón que se encuentra en el otro extremo (se recomienda usar una posión de fuerza y otra de protección). Agarrá el Diamante Negro. Entrá a la habitación contigua. Clickeá en el diamante violeta de la derecha para mirar un mensaje. Cuando éste termina agarrá la pirámide del pedestal. Poné la piramide que te dió el unicornio en el pedestal para ver otro mensaje, activalo con el mismo inte-rruptor de antes. Cuando éste termine, agarrá la pirámide y la piedra magnética que se encuentra debajo de ésta. Volvé al laboratoio del Gnome Sage. Dale la Lodestone. Volvé al Boticario. Dale a la vendedora el Amberglow, la raíz del árbol, y el candado de acero (que lo agarraste cuando rompiste la doble puerta para llegar por primera vez al laboratorio del Gnome Sage). Si tenés 250 monedas de oro clickeá en la estatua de Sun Tsu para que te aumente el nivel de la armadura. Ahora sí, andá al transportador y transportate a la Región Arida.

La Región Arida



Salvá el juego. Apenas empezás te atacan unas hormigas de fuego, matalas a distancia con tiros rápidos. Andá a la armería. La super Battle Axe cuesta 500, si tenés suficientes monedas, comprala. Hablá con el vendedor, el cual te dice que una Basilisk le estropeo los negocios y que sólo puede ser destruida con una lanza con punta de diamante. Dale el diamante negro. Salí de esa carpa y entrá en la de al lado. Hablá con la mujer Shaman. Salí de la carpa y andá a la fortaleza. Hablá con la criatura que tiene el cuerno. Esta te dice que la "Stone of Order" (piedra del orden) desapareció. Entrá al negocio contiguo y hablá con el herrero. Salí de la fortaleza y andá al puente roto. Para cruzarlo tenés que saltar las piedras en el siguiente orden:



Saltá N, NO. 1 a salvo. Saltá NO, N, N. 2 a salvo. Saltá SE, E, E, E, E. 3 a salvo. Saltá SO, S, S. 4 a salvo. Saltá O, O, O, NO, NO. 5 a salvo. Saltá NE, E, E, E, NE. 6 a salvo. Saltá S, SO. 7 a salvo.

Al ser saltados en este orden (1,2,3,4,etc) Unos bloques de metal se tienen que alinear, formando un puente y así poder pasar al otro extremo del rio de lava. Una vez del otro lado andá a la pirámide y agarrá la gema de fuego que está en el altar. Automáticamente aparece una escena en la que Connor habla con un Archon. Salvá el juego. Andá a la estructura que se encuentra al NE. Una vez ahí para poder llegar a la Piedra del Orden, necesitás golpear los Gong en el siguiente orden: Rojo, Naranja, Amarillo, Verde, Celeste, Azul, y Púrpura. Después de que el puente esté completamente extendido agarrá la Piedra del Orden y volvé a la Fortaleza. Colocá la Piedra del Orden en el pedestal que está al lado de la criatura con el cuerno. Andá a lo del Herrero y decile que te haga una barra de metal. Volvé a la armeria y dale la barra de



metal. Dale 10 monedas de oro y él te va a dar un Piquete con punta de diamante. Andá al camino de piedras sueltas para llegar al risco en donde está la Basilisk. Escalá hasta la cima. Una vez arriba sacá el piquete y tirate encima de la Basilisk. Cruzá el puente y andá al Templo. Para entrar tenés que escalar por una de las paredes. Una vez en la cima, bajá con el gancho por el agujero que está en el techo. Clickeá en el Fire Dwarf muerto y agarrá una llave. Clickeá en el panel que está en la pared para agarrar una botella de agua sagrada. Presioná los botones del sarcófago en el siguiente orden: creciente, triángulo, circulo, cuadrado. Se abre una puerta. Agarrá la espada del sarcófago. Entrá por la puerta secreta y agarrá una armadura y una botella de Agua Sagrada que está detrás de un panel en la pared. Salí del Templo por el mismo camino que entraste y volvé a donde estaba la Basilisk. Usá la espada para cortarle la lengua y agarrala. Andá a la guarida de los Fire Dwarves. Matá a los dos guardias y agarrá todas sus pertenencias incluyendo la ballesta que tira flechas de fuego. Abrí la puerta de la guarida con la llave del Dwarf que estaba muerto en el templo y entrá. Una vez dentro avanzá por el pasillo hasta que veas tres botones en la pared. Disparale a los tres para extender las rampas. Cruzá la primer rampa y liberá a Freesa la Reina de la Nieve. Agarrá una tapa de la celda de la izquierda y entrá por la puerta secreta que te abrió la Reina. Matá al Fire Dwarf y abrí la caja fuerte de la pared con la misma combinación del sarcófago. Agarrá la segunda tapa. Salí de la primer habitación y cruzá la segunda rampa. Abrí el cofre y agarrá otra





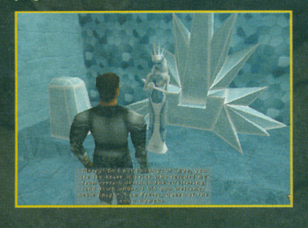
***1)** Ascensor **2)** Guarida del Dragón de Cristal **3)** Castillo de la Reina Freesa **4)** Cueva de los Sylphs **5)** Dragón de Cristal **6)** Torre del Este **7)** Espada de fuego **8)** Puesto de vigilancia **9)** Fortaleza **10)** Torre del Oeste **11)** Drake **12)** Transportador*

pieza de la Máscara. Matá al Henchman. Salí de la habitación y cruzá la última rampa. Matá al Fire Dwarf to kill. Poné una sola tapa en los caños de vapor, parate en el acensor y disparale al botón. Bajate del ascensor y agarrá el Cetro de Cristal y una posión para ver las cosas invisibles. Volvé al ascensor y disparale al botón nuevamente. Ahora sí ponele la otra tapa al caño de vapor y disparale al botón para subir a Las Tierras Heladas.

Las Tierras Heladas

Entrá al palacio y hablá con la Reina Freea. Ella te da permiso de usar su Dragón de Cristal. Salí del palacio y andá a la cueva del Dragon. Usá el cetro en el Dragon. Para abrir la compuerta necesitas tirar de la cadena que cuelga del techo. Empujá el bloque de hielo hasta que esté debajo de ésta, subite con un salto invertido y tirá de la cadena. Bajate del bloque de hielo y usá el cetro nuevamente en el dragón.

Cuando llegás al otro lado, salvá el juego. Andá a la Torre del Este, matá a los guardias y agarrá una ballesta. Escalá hasta la cima.



Una vez arriba activá la palanca que está en el balcón opuesto. Tirate por la puerta trampa que se abrió en el piso. Rompé y agarrá todo. Activá la palanca para salir de la torre. Andá a donde se encuentra la Espada de Fuego. Tomate la poción para ver mas alla de lo evidente, y una poción de protección. Matá al Snow Bane invisible. Acercate al lago congelado y tirá la piedra sobre éste. El hielo se empieza a romper. Repetí ésto hasta que la piedra se hunda. Usá la Gema de Fuego en el lago. Agarrá la espada de fuego. Andá al puesto de vigilancia y matá a los Orcs. Rompé los barriles y agarrá todo lo que sea útil. Hay dos formas de llegar a la fortaleza, una es por el borde derecho del lago, y la otra es por el camino de montañas que se encuentra a la izquierda del castillo. Una vez en las afueras de la fortaleza usá el gancho para escalar por la pared trasera. Cuando llegás a la reja del techo aparece una escena automática. Seguí caminando hasta la cárcel y doblá a la izquierda. Hablá con el Rey Gryph. Andá al balcón y saltá encima del Orco que se encuentra en la puerta. Agarrá la posión y la llave de la cárcel. Volvé a subir por la pared trasera y liberá al Rey Gryph. Volvé a la reja del piso y un guardia se te lanza encima. Una vez abajo, tomate una posión de protección, una de fuerza y matá a Thork. Agarrá el Amuleto Traductor que está en el cofre. Agarrá la estalactita de hielo que esta en el piso. Abrí la puerta principal. Usá el pedazo de hielo con la canaleta que está debajo de la puerta y usá la espada de fuego para derretirlo. Ahora usá la ballesta de hielo para congelarla. Agarrá la barra de hielo formada. Volvé a la puerta que no tiene interruptor y colocá la barra de hielo en el mecanismo que se encuentra a la derecha de ésta. Connor entrá a la habitación, rompé al Henchman congelado y agarrá la cuarta



parte de la máscara. Cuando aparezca el otro Henchman, matalo. Salí de la fortaleza y volvé a donde estaba el Dragón de Cristal. Subite y volvé a la costa sur del mapa. Andá a la cueva de los Gryph y hablá con el Rey. Este te da una Blue Adamant. Volvé a donde estaba el dragón y volá a la costa norte una vez más.

Una vez en la costa, volvé a la fortaleza y subí al techo. Usá los 3 ingredientes para crear el Permanent Spell of Might (la Blue Adamant, la lengua de la Basilisk, y el pedazo de Hongo Dorado). Activá la palanca para que aparezca el rayo de electricidad. Andá a la Torre del Oeste. Matá a los dos guardias. Entrá a la Torre rompé los barriles y agarrá todo. Salí de la Torre y andá al pilar del oeste. Usá el amuleto traductor con el pilar. Salvá el Juego. Andá a la cueva de la Drake y matala con la espada de fuego. Después de haber matado a la Drake, tirate por el agujero que se encuentra detrás de ésta. Seguí avanzando para entrar al Paraiso Perdido.

Paraiso Perdido

Andá al altar que está en el medio de la estructura. Usá la Pirámide de Cristal que agarraste en la Tierra de los Gnomos y serás



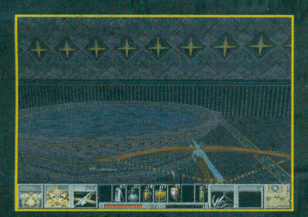
trasnportado a el Reino del Sol.

El Reino del Sol

Nivel 1: Verdad. Salvá el Juego. Salí de la habitación. Rompé todas las urnas que veas. Andá a la habitación inundada. Matá a la Water Snake. Escalá por la pared del oeste.



Rompé la Urna y agarrá el medallón dorado. Bajá y andá a la habitación que está llena de estatuas. Agarrá la "Tablet of Knowledge" del altar. Andá al Hall de la Verdad. Antes de entrar hablá con el Archon. Una vez dentro andá a la habitación de la izquierda. Andá directamente hacia el monstruo. Agarrá la Llave de la Verdad. Andá a la habitación de la espada. Abrí la puerta con la llave. Agarrá la espada y el escudo del altar. En la tabla se escribe el Precepto de la Verdad. Salí de la habitación y andá a las puertas doradas que conducen al segundo piso. Cuando la puerta te haga la pregunta, mostrale la tabla. Las puertas se abrirán y podrás pasar al próximo nivel.



Nivel 2: Luz. Salvá el juego. Buscá en el nivel un candelabro apagado y movelo. Esto abre la habitación en donde se encuentra la última pieza de la Máscara. Andá a esta habitación, y matá a los Henchmen que aparecen después de que Connor encuentra la pieza final de la Máscara. Andá a la sala de donde salen los Henchman y usá el Medallón dorado que encontraste en el primer nivel con la fuente. Andá al Hall de la Luz y hablá con el Archon que está en la puerta. Entrá al Hall y empujá el pedestal con el libro hasta el centro de la habitación de modo que la luz te permita leer tus contenidos. Leé el libro y agarrá la Llave de la Luz. Andá a la habitación de la armadura y abrí la puerta con la Llave de la Luz. Agarrá la armadura. Un nuevo precepto se te escribe en la Tabla. Andá a las puertas doradas que conducen al tercer nivel y cuando la puerta te haga la pregunta mostrale nuevamente la tabla con el nuevo precepto. La puertas se abriran y podrás pasar al próximo nivel.

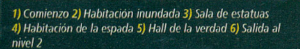
Nivel 3: Orden. Salvá el juego. Andá al Hall del Orden. Hablá con el Archon y después entrá. Arma el puzzle que se encuentra en el centro de la habitación. Cuando las puertas se abran entrá a la habitación del norte y agarrá la Llave del Orden. Salí del Hall del Orden y andá a la habitación donde está el Cáliz del Orden. Abrí la puerta con la llave. Entrá a la habitación y agarrá el Cáliz. Un nuevo precepto se inscribe en la Tabla. Andá a las puertas doradas que conducen al Altar y cuando te haga la pregunta, mostrale la tabla. Las puertas se abren y podés pasar al Altar.



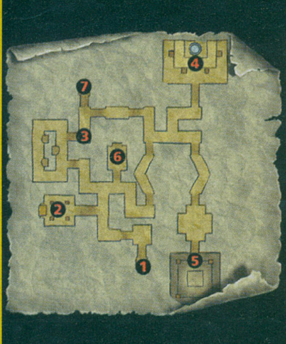
Sala del Altar: Después de hablar con Lucreto, acercate al altar, Lucreto te ataca y te deja con muy poca energia. Llenate de energia y colocá una pieza de la máscara en el Altar. Lucreto aparece nuevamente y te ataca. Peleá con él hasta que desaparezca. Poné otra pieza en el altar. Peleá con Lucreto otra vez. Poné la tercera parte de la máscara en el altar y peleá con el otra vez. Poné la cuarta pieza en el Altar (Lucreto no aparece) Poné la última pieza en el altar y se abre un portal. No te acerques mucho. Peleá con Lucreto hasta que se caiga en el portal. Disfrutá la escena final. Mirá los créditos para ver tu puntaje.



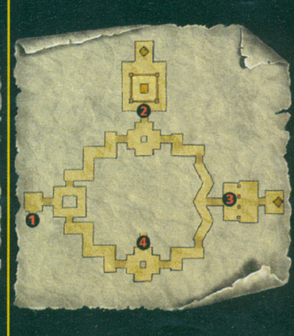




1) Comienzo 2) Habitación inundada 3) Sala de estatuas 4) Habitación de la espada 5) Hall de la verdad 6) Salida al nivel 2



1) Pasaje al nivel 1 2) Ultima pieza de la Máscara 3) Candelabro apagado 4) Sala de los Henchmen 5) Hall de la luz 6) Habitación de la armadura 7) Salida al nivel 3



1) Pasaje al nivel 2 2) Hall del Orden 3) Cáliz del Orden 4) Altar de la Máscara de la Eternidad

ACCION / ARCADES

WCW Nitro

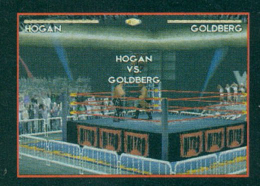
Todos los luchadores:

En el menú principal presioná los botones delpad ó joystick, ó en el teclado que correspondan a las siguientes acciones:
[Evade] cuatro veces, [Block] cuatro veces, [Tag] cuatro veces, [Taunt] cuatro veces, [Help].
Si el código es correcto se escuchará un sonido. Nota: Para los usuarios del pad Gravis GamePad Pro, este código es : *R1 cuatro veces, R2 cuatro veces, L1 cuatro veces, L2 cuatro veces, Select.*

Todos los rings:

En el menú principal presioná los botones para el controlador o en el teclado que correspondan a las siguientes acciones:
[Block], [Taunt], [Evade], [Tag/Focus], [Block], [Taunt], [Evade], [Tag/Focus].
Luego, andá al menú de opciones y cambio del ring para acceder a Disco, Texas, Reck Room, 1984, Hive, y otros. Nota: En el ring llamado Disco, tirá a tu oponente fuera del ring y mantené apretado [Taunt]. Entonces nuestro luchador comenzará a bailar la canción del YMCA y su oponente no podrá volver al ring.

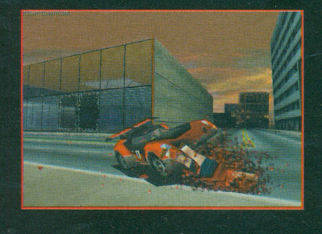




Carmageddon II

Estos son los códigos:

TILTY - *Modo Pinball*
WATERSPORT - *Habilidad para conducir debajo del agua*
LEMMINGIZE - *Peatones estúpidos*
STIFFSPASMS - *Cuerpos mutantes*
WOTATWATAMI - *Llantas engrasadas*
SMARTBASTARD - *Completa la carrera*
MRMAINWARING - *Peatones en pánico*
BIGDANGLE - *Al auto le crece una cola mutante*
WETWET - *Créditos Bonus*
TINGTING - *Reparaciones gratis*
STOPSNATCH - *Detiene el reloj*
MOONINGMINNIE - *Gravedad lunar*
CLINTONCO - *Hot Rod*
FASTBAST - *Peatones turbo*
STICKYTYRES - *Escala paredes*
GOODHEAD - *Peatones con cabezas estúpidas*
EVENINGOCCIFER - *Manejar borracho*
TIMMYTITTY - *Tiempo Bonus*
ZAZAZ - *Aniquilador de peatones*
POWPOW - *Repelente de oponentes*



Vigilance

Modo Mapa

Durante el juego presioná [*F8*]

Modo Práctica

Clickeá en el botón escondido en la esquina abajo a la izquierda del menú principal para practicar cualquier misión.

Códigos

Presioná [*Enter*] para mostrar la consola de chat. Luego usá alguno de los siguientes códigos:

*Energía y munición infinitas - *cheat*
*Clipping SI/No - *ghost*
*Inteligencia SI/No - *other*
*Status de AI - *state*
*Suicidarse - *suicide*
*Muestra cuadros por segundo - *fps*
*Cambiar máximo Cps 30 o 60 - *maxfps*



Delta Force

Tipealos en la consola "`"

Iwillsurvive - Modo Dios
raindropskeepfallinonmyhead - Permite utilizar la artillería (5 disparos). Se puede utilizar varias veces
Takeittothelimit - Recarga de la munición
hitmewithyourbestshot - Mejora a la computadora

ACCION / ARCADES

V2000

Ayudas

Triplicar capacidad de cargamento

Buscá debajo del agua a la izquierda de la base en el nivel Medieval para encontrar el item de 3x Cargo Hold.

Church Bonus

Chocá con la Iglesia en el nivel Medieval a alta velocidad para encontrar un power-up.

Códigos

Durante el juego, mantené apretado el [Shift] izquierdo y tipeá alguno de estos códigos:

Todas las armas - **hhroqtat**
Saltar al sig. nivel - **terhsrer**
Repara daño - **cchaserq**
Cargo - **htarsrec**
Completa el nivel en curso - **herhsore**
Completa todos los niveles - **qheroest**
Activar todos los trucos - **cheatseq**



Recoil

Durante el juego, presioná Ctrl + X para mostrar el cursor de trucos. Luego, ingresá alguno de los siguientes códigos teniendo en cuenta las mayúsculas y minúsculas.

Invencibilidad - **Cavalry**
Todas las armas - **Hemmit**
Escudos al máximo - **Medic**

Star Wars: Rogue Squadron

Para entrar estos códigos, clickeá en Settings de la consola del juego, y después clickeá en General. Tipeá los códigos en la parte que dice "Enter Passcode Here". Para borrar un código, por ejemplo el del Ckicken, simplemente clickeá en el código y presioná Shift-Del.

CREDITS
Los créditos aparecen como en el final de una película de Star Wars

LEIAWRKOUT
Activa el Force Feedback en los joysticks que lo soportan.

GUNDARK
Modifica el control de Force Feedback en el joystick.

CHICKEN
Jugá como un AT-ST!

DIRECTOR
Te deja ver todas las secuencias cinemáticas. Seleccioná "At the movies" en el menú de los High Scores para verlas.

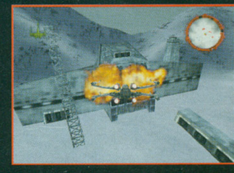
MAESTRO
Te deja escuchar todos los temas. Seleccioná "Concert Hall" en el menú de los High Scores para activarlo.

IAMDOLLY
Te da vidas infinitas.

TOUGHGUY
Te da powerups en el juego (por ejemplo, blasters avanzados, misiles avanzados, etc.).

NUMBERTWO
Te da armas secundarias infinitas, que son principalmente los misiles o las bombas.

HIKEN
Armas secundarias ocultas.





Space Jam

Los trucos para el Space Jam deben ser tipeados cuando corremos el juego, luego del comando "SJ", con un espacio que los separe.
Ejemplo: "sj little_toons"
Para activar más de un truco a la vez, se puede escribir más de un código:
Ejemplo:
"sj little_toons little_monstars superjumps"

Códigos:

little_monstars - Achicar monstruos
little_toons - Achicar equipo
big_monstars - Agrandar monstruos
big_toons - Agrandar equipo
alwaysmakeshot - Siempre tira la pelota
alwaysdunk - Encestar siempre
fastgame - Acelera el juego
turbofly - Presioná turbo mientras saltás para ganar poder de alcance
endlessturbo - Turbo completo permanentemente
fadeaways - Salta en la dirección en la que nos movemos
noinbounds - Evita tener que picar la pelota
noshotclock - Desactiva el tiempo de tiro
superpush - Empujar muy fuerte
superjump - Super saltos
noai - Usar canchas secretas al azar
kanopef - Activa todos los trucos menos los de agrandar / achicar

ACCION / ARCADES

Return Fire 2

Selección de mapa:

Poné en pantalla la selección de mapa. Luego, hacé click en los siguientes cuatro rayos (en orden) en el recuadro arriba a la derecha donde dice tu nombre: arriba-izquierda, arriba-derecha, abajo-izquierda, abajo-derecha. Ahora presiona los cursores para seleccionar un nuevo mapa.

Easter Egg

Mientras jugás, presioná "~" para entrar a la línea de comandos y tipeá **easter!** Entonces, todos los objetos destruidos crearán huevos de pascua.

Jeep suicida

Mientras estamos en el bunker de comando, presioná "~" para entrar a la línea de comandos y escribí **fubar!** Luego, se creará un jeep armado con una bomba de 1000 libras. Un sólo choque con este vehículo lo hará explotar.
Nota: Puntos, rango y medallas están desactivadas cuando este código está activo.

Códigos:

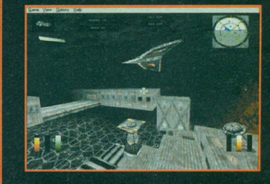
Ingresá a la consola con "~" y escribí:

ammo! - Munición ilimitada
fuel! - Combustible ilimitado
god! - Invulnerabilidad
guns! - Desactiva ametralladoras
sams! - Lanza misiles desactivados
turrets! - Desactiva torretas
vehicles! - Vehículos ilimitados



Hellbender

totlpwr - Energía al 100%
steroid - Modo Dios
urdead# - Nos da el arma #
maxmeup - Casco al 100%
impumpd - Todas las armas
autem# - Saltar al nivel #
imstuck - Saltea la misión





Jazz Jackrabbit 2

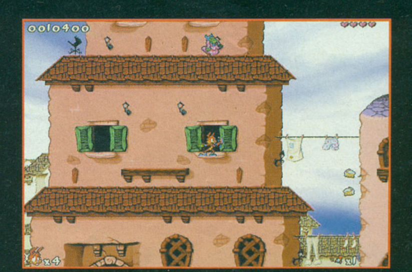
Durante el juego, tipeá estos códigos (sólo para el modo de un jugador):

jjgod - Modo Dios
jjinv - Modo Dios
jjguns - Todas las armas
jjammo - Toda la munición
jjrush - Sugar Rush
jjfly - Orejas de helicóptero, tipealo nuevamente para el modo hoverboard
jjk - Autodestrucción
jjshield - Escudo de poder
jjnext - Próximo nivel
jjlight - Ilumina todo el nivel
jjbird - Asistencia del pájaro
jjcoins - Nos da monedas
jjgems - Nos da gemas
jjending - Regresa al menú principal
jjq - Regresa al Windows
jjmorph - Cambia a Spaz, tipealo nuevamente para convertirte en Bird, otra vez para convertirte en Frog, y una cuarta vez para volver a ser Jazz

Forsaken

BUBBLES - Activa los cheats
THEFULLMONTY - Activa el switch de los niveles, usá el menú para elegir cualquier nivel
IAMZEUS - Modo Dios
TITSOOT - Si tenés acceso a la nave especial, activa las texturas para "adultos"





DEPORTES

NHL '99

Creá un jugador e ingresá alguno de los siguientes nombres:

Dave Warfield, Funky Swadling
Cory Yip, Bryce Cochrane
John Rix, Jeff Dyck
Trent Shumay, Jeff Mair
Paul Martin, Andy Harris
Chris Deas, Lance Wall
Mark Lesser, Hong Chin
Trent Shumay, Bruce McMillan

Luego, clickeá en el tilde cuando aparezca el mensaje "**Player is already in the database**". El nuevo jugador recientemente creado tendrá todos los atributos al máximo.

Escribí los siguientes códigos durante el juego:

mantis - Jugadores con cuello, piernas y brazos largos.
nhlkids - Jugadores del tamaños de niños
homegoal - Suma gol al equipo local.
awaygoal - Suma gol al equipo visitante.
penalty - Causa un penal.
injury - Causa una lesión.
zambo - Pone a zamboni en el hielo.
victory - Fuegos artificiales.
flash - Flashes de cámara desde los bancos.
spots - Prende las luces del estadio
eaeaea - Selecciona el equipo EA.

Luego de hacer un gol podemos hacer varios sonidos. Por ejemplo, cuando comienza un replay, presioná 4 para escuchar gritar al jugador, mantené apretando el botón hasta que se escuche el sonido que te gusta.

Clikeá en **EXIT**, andá a los **CREDITOS**, elegí programación y escribí:

warp9 - Juego más rapido
eaonline - Habilita juego por Internet
headbone - Jugadores cabezones
buffed - Agranda el tamaño de los jugadores
1999 - Muestra el video de la Stanley Cup
quicker - Todos los jugadores son rápidos y buenos
nobody - Vacia la gente del estadio
gulliver - Agranda a los arqueros
crankit - Habilita todas las resoluciones posibles en Direct 3D (No todas funcionan en algunas placas)



Championship Manager 2

Si querés comprar un jugador por la suma de $0 en este mánager de fútbol seguí uno a uno los siguientes pasos.

1) Elegí un jugador por el que estés interesado y realizá una oferta 2 veces mayor que su valor real, para que el equipo acepte automáticamente la oferta.
2) Después, reajustá la oferta, seleccioná free offer y luego elegí cancel.
3) Si el jugador finalmente acepta la oferta, irá de forma gratuita.

Si querés ser un mánager nacional sin ser conocido en un club, realizá estas acciones.

1) Cuando comiences el juego, elegí el equipo nacional para ejercer como mánager (Portugal, Italia, España... cualquiera).
2) Cuando se te pregunte por tu nombre, ingresá el del que ejerce ese cargo en la actualidad, (por ejemplo para Portugal escribí Artur Jorge, para manejar Inglaterra, Terry Venables, para Italia tipear Arrigo Sacchi, para España Javier Clemente...).



Jack Nicklaus 5

Oponente secreto

Creamos un golfista de género femenino, profesional, jugador de Black Tee y que lleve por nombre Barbara Nicklaus.
Luego mientras jugamos tipeamos:

superball: La pelotita rebota
molehill: Montañas altas
waxanerd: Jugamos Wack-A-Nerd



SIMULADORES

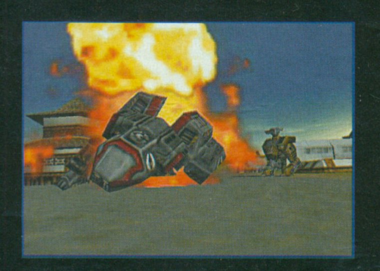
Earthsiege 2

Ejecutá el juego agregando el siguiente comando: -SPRUNKOWN

Durante el juego, presioná lo siguiente para obtener los trucos:

[alt]+[Izquierda] o [derecha] o [up] o [down] - Teletransportarse en la dirección elegida
[alt]+[ctrl]+[N] - Eliminar uno o más mechs cercanos.
[alt]+[L] - Escuchar los anuncios de cabina.

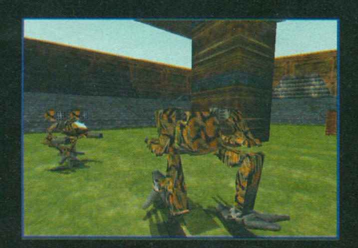
Nota: El último truco hace el juego muy inestable.



Mechwarrior 2: Ghost Bear's Legacy

Mantené apretado alt+ctrl+shift y tipeá:

thundros - Munición infinita
palex - Destruir Mech elegido
kent - Invulnerable
clark - Nos da visión de rayos X
kaboom - Hace explotar a tus enemigos y a vos también, si no tenés el truco de invulnerabilidad activado.



Independence War

En la pantalla de selección de misiones, entrá al modo de trucos tipeando darkgoat, y despues tipeá uno de los códigos de más abajo. Como siempre, tengan la precaución de hacer un backup de los juegos salvados antes de usar estos trucos.

Estacionar con cualquier nave: Shift Izquierdo + k
Destruir la nave designada: Shift Izquierdo + 0 (cero)
Forzar el próximo evento de la misión: Shift Izquierdo + s
Congelar el objetivo: Shift Izquierdo + ;
Invulnerabilidad: Shift Izquierdo + i
Saltar al obejtivo: Shift Izquierdo + 8
Igualar la velocidad del objetivo: Shift Izquierdo + 9
Super-velocidad: Shift Izquierdo + a
Ver la película anterior: Shift Izquierdo + backspace
Ganar la misión: Shift Izquierdo + w



X-Com: Interceptor

Presioná Ctrl-E primero para escuchar un pitido doble antes de tipear los códigos:

BATTLECHEAT - Permite los trucos en vuelo
CANTTOUCHTHIS - Invulnerabilidad
FILLERUP - Rango de vuelo ilimitado
KNOWITALL - Todos los descubrimientos son tuyos
QUICKBASE - Termina todas las bases que están bajo construcción
PAYDAY - Nos da dinero



AVENTURAS / RPG

King's Quest: Mask of Eternity

Para entrar a la consola del juego presioná **Shift + Ctrl + 7** al mismo tiempo. No podrás controlar el juego hasta que presiones la combinación de teclas nuevamente. Todos los códigos son en minúsculas.

noConCollide - Atravesar paredes
conCollide - Volver al modo normal
teleport - Limpia todo el mapa. Hacé click en el mapa en curso y Connor será teleportado al lugar donde clickeaste. Si hacés click en lo alto de una montaña, Connor posiblemente caiga y muera.
debug - Cuelga el juego
bump - Hace que Connor se mueva hacia adelante y atraviese una pared
give - Nos permite darle a Connor los objetos que todavía no tenemos. Algunos son: "give silvercoins 100" y obtendremos 100 piezas de oro. Otros items son: mushroom, sacredwater, crystal, elixeroflife, Items mágicos: clarity, invisible, invulnerable, strength, y rocas (rock); Armaduras: leathergloves, chainmailsuit, Armas: flamesword, icecrossbow, e items para inventario: mold, ashes, goodskull.
god - Modo dios, hace a Connor practicamente invencible, pero todavía puede morir en el Rio de la Muerte (River of Death).
ungod - Volver a modo normal

Los siguientes códigos son para usar con el comando give, que basicamente nos entregarán items. RESPETA las mayúsculas y minúsculas.

item0 = Dagger
item1 = SmallAx
item2 = BroadSword
item3 = Mace
item4 = LakeSword
item5 = SkelKingSword
item6 = BattleAx
item7 = WarHammer
item8 = Pike
item9 = LongSword
item10 = FlameSword
item11 = TempleSword
item12 = SmCrossbow
item13 = AzrielHammer
item14 = SmCpndCBow
item15 = ShortBow
item16 = LongBow
item17 = CrossBow
item18 = CpndCrossbow
item19 = FlameBow
item20 = IceCrossbow
item21 = WeeperEyes
item22 = DemonRocks
item23 = SkelBow
item24 = SlmSlime
item25 = WitchBolt
item26 = Lava
item27 = Fists
item28 = Icycle

Armadura

item29 = LeatherGloves
item30 = LeatherArmor
item31 = LeatherBoots
item32 = ChainMailShirt
item33 = ChainMailGloves
item34 = ChainMailSuit
item35 = PlateMail
item36 = BronzePlate
item37 = FullArmor
item38 = Helmet
item39 = TempleArmor
item40 = GodArmor

Items Mágicos y Salud

item41 = Mushroom
item42 = SacredWater
item43 = Crystal
item44 = ElixerOfLife
item45 = Clarity
item46 = Invisible
item47 = Invulnerable
item48 = Strength

Inventario

item49 = RingOfDeadHero
item50 = Ashes
item51 = Candle
item52 = SilverCoins
item53 = MagicMap
item54 = RopeAndHook
item55 = RingOfLight
item56 = KeyToDeathMaze
item57 = Mold
item58 = BrokenShield
item59 = RustedBrokenShield
item60 = HearingHorn
item61 = AntiPoisonFlower
item62 = GreenMushroomPiece
item63 = Rock
item64 = IronLock
item65 = OakRoot
item66 = LodeStone
item67 = CrystalPyramid
item68 = BlackDiamond
item69 = AmberGlow
item70 = BasiliskTongue
item71 = FireGem
item72 = PipeCap1
item73 = PipeCap2
item74 = DragonKey
item75 = RockKey
item76 = BlueAdamant
item77 = JailKey
item78 = DecipheringAmulet
item79 = Paddle
item80 = Feather
item81 = GoodSkull
item82 = BadSkull
item83 = RoundKey
item84 = SquareKey
item85 = Ladle
item86 = hmhand
item87 = Mask1
item88 = Mask2
item89 = Mask3
item90 = Mask4
item91 = Mask5
item92 = Piece1
item93 = Piece2
item94 = Piece3
item95 = Piece4
item96 = Scroll
item97 = LadyBell
item98 = RustedLock
item99 = KeepKey
item100 = StoneOrder
item101 = MetalShaft
item102 = TruthKey
item103 = LightKey
item104 = OrderKey
item105 = MarbleTablet0
item106 = MaskMedalian
item107 = Grail
item108 = Mask3B
item109 = Piece5
item110 = UniHorn
item111 = SpellPage
item112 = Mask1A
item113 = Piece1A
item114 = DarkPyramid
item115 = ShardFuse
item116 = MarbleTablet1
item117 = MarbleTablet2

ESTRATEGICOS

Rage of Mages

Durante el juego, presioná [Enter] para el espacio de "Chat" , y escribí "#Chicken" para activar el modo de trucos. Luego, usá alguno de los siguientes:

Modo Dios - #modify self +god
Modo Dios - #modify army +god
Todos los hechizos - #modify self +spells
Oro extra - #create [amount] gold
Eliminar todas las unidades enemigas - #killall
Victoria instantánea en el juego en curso - #victory
Tomar todos los sacos - #pickup all
Mostrar todo el mapa - #show map
Esconder mapa - #hide map
Mostrar conversaciones de las unidades - #event
Obtener arma especial - #create Very Rare Crystal Two Handed Sword
Guantes mágicos para incrementar la habilidad aérea - #create None Gloves

Uprising 2

Durante el juego presioná M para entrar al espacio de chat, escribí los códigos deseados y presioná ENTER.

Invencibilidad - chump
Invencibilidad - yoyo
Armas ilimitadas - dangerous
Super armas - tuff ass
Invencibilidad y armamento infinito - dangerous chump
Super velocidad e Invencibilidad - chump[Enter]chump
Incrementa el dinero de a 5000 - way mo money
Ganar escenario - done
Lluvia - stormy
Buen Tiempo - clearsky
Nieve - flurry
Suicidarse - slick

Railroad Tycoon 2

Durante el juego, presioná [Tab]. Luego, escribí alguno de los siguientes códigos sobre el cursor verde al pie de la pantalla para activar los trucos.

Ciudades crecen rápidamente - viagra
Ganar escenario Gold - bigfootgold
Ganar escenario Silver - bigfootsilver
Ganar escenario Bronze - bigfootbronze
Perder escenario - bobo
Todos los trenes disponibles - show me the trains
Todos los trenes son AMD103 - amd103
$100 millones por jugador - king of the hill
$1 millon por jugador - cattle futures
$100 por compañía - powerball
$1 millon por compañía - slush fund

Starcraft: Brood Wars

Mientras jugás presioná ENTER y escribí algunos de los códigos. Luego presioná ENTER nuevamente para activarlos.

man over game - Ganar juego
game over man - Perder juego
something for nothing - Mejorar todo
medieval man - Mejoras gratis en las unidades
operation cwal - Construcción rápida y mejoras intantáneas
the gathering - Habilidad psionica ilimitada
power overwhelming - Edificios y naves indestructibles
war aint what it used to be - Quitar la niebla
food for thought - Ignorar el límite de recursos cuando construímos edificios
black sheep wall - Mapa completo
noglues - El oponente no tiene psionics
modify the phase variance - Construir cualquier cosa
show me the money - Minerales y gas incrementados en 10.000
whats mine is mine - Incrementar minerales de a 500
breathe deep - Incrementar gas Vespene de a 500
there is no cow level - Saltar misión
ophelia - Activar selección de misiones [Nota 1]
radio free zerg - Canción Zerg [Nota 2]
terran[número de misión] - Seleccionar misión Terran
zerg[número de misión] - Seleccionar misión Zerg
protoss[número de misión] - Seleccionar misión Protoss
staying alive - Continuar luego de completar una misión

Nota 1: Deberás ingresar este código antes de usar cualquier código de selección de misión.
Nota 2: Jugar como Zerg antes de activar este código.



ESTRATEGICOS

101st Airborne

Escribí estos códigos durante el juego.

AirNormandy - Soldados saltan nuevamente en Normandía
AngryManDinners - Dar comida a los soldados
Iknow - Ver a todos los alemanes, equipamiento, y dentro de los edificios
TraitorTraitor - Ver soldados que se rindieron
PrisonPod - Saca todos los paracaídas
Weasel - Habilitar todos los soldados en el mapa
YouGoSquishNow - Matar a todos los alemanes en el mapa
Helllive - Matar a todos los alemanes en el mapa
Ihaveyounow - Todos los alemanes en el mapa se rinden
Beef - Todas las vacas en el mapa son asesinadas
Heknows - Apaga Iknow
Robocop3 - Tus soldados enloquecen
Hohoho - Nos da una MG42 con dos cinturones de munición

KKND 2: Krossfire

Editá el ícono de acceso directo del juego (ALT + ENTER) y editá la línea que contiene el nombre del archivo ejecutable de la siguiente manera: Kknd2.exe -badnews Lo único que tenés que hacer es agregar -badnews a la línea que contiene el exe. Esto activará los trucos en el juego.

Durante el juego, presioná [CTRL] y [TAB] al mismo tiempo. Si lo hiciste bien aparecerá un mensaje diciendo "Cheats Enabled".

Trucos:
[CTRL]+M - Dinero Extra
[CTRL]+C - Ganar nivel
[CTRL]+F - Perder nivel
[CTRL]+W - Encender información sobre objetivo
[CTRL]+E - Apagar información sobre objetivo
[CTRL]+T - Desactivar la niebla

Deadlock II: The Shrine Wars

Duante el juego, presioná CTRL+F12. Entrá estos códigos. Ojo! No funcionan en el modo de Campaña.

PILE IT ON - Agrega recursos
Q40 - Completa todos los desarrollos
GREEBLIE - Completa el desarrollo en el proyecto actual
WALL2WALL - Población máxima
LEO - Muestra los recursos / unidades militares en territorio enemigo
BIGBRO - Se puede ver cualquier territorio
CHARISMA - Ser amigable con todos los jugadores de la computadora
S-MART - "Skirineen" aparece inmediatamente
SQUISH - Ganar el escenario

Warhammer: Dark Omen

Tipeá estos códigos en el menú principal. Si funciona bien escucharás un sonido.

FUDGEISLUSH
Presioná estas teclas en el "Roster Screen":

Ctrl+C+G - Agrega 1000 de oro
Ctrl+C+T - Resta 1000 de oro
Ctrl+C+E - Eleva la experiencia de las unidades
Ctrl+C+U - Hace que la unidad seleccionada sea indivisible

DONTMESSWITHME
Presioná estas teclas en el "Roster Screen":

Ctrl+C+F - Experiencia máxima para todas las unidades
Ctrl+C+I - Hace que la unidad seleccionada sea invulnerable
Ctrl+C+M - Todos los ítems mágicos

Durante la batalla tipeá:

squarewindow - Coloca una pequeña pantalla con una vista ampliada
bennyhill - Acelera el juego

correo de lectores

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES

REDACTORES ESTRELLA

Queridos Ciberamigos de XTREME PC:

¿Cómo anda la banda loca de XTREME PC? Espero que muy bien. Les e-maileaba para hacerles saber que su revista me parece fascinante. Me copan las notas sobre Hardware, pero me parece que deberían incluír además notas sobre otros Hardware (no solamente PC) como Mac por ejemplo. Pero lo que más me gusta de su revista son los reviews de juegos, especialmente los escritos por Máximo Frias, creo que tiene una visión muy clara y objetiva de los juegos. También son muy interesante las notas sobre simuladores de vuelo escritas por Pablo Benveniste, se nota que ese chico lleva un avión en su corazón.

Bueno amigos, los dejos, por favor sigan así y nos estamos viendo. Un beso y un abrazo de su fan número 1.

Marcio Bialer
m_bialer@movi.com.ar

¿Te parece Macintosh? Mirá que el slogan de la revista es "la más actualizada", y creo que con suerte ahora salió el Quake para la Mac... :) Los fans de la manzanita sabrán disculpar. Nuestros "reviewers" te agradecen el comentario y te comento que ahora están más agrandados que galleta en el agua. A los demás lectores de esta sección: ¿Qué opinan de nuestros redactores? ¿Cuál les parece que tiene un punto de vista más similar a sus gustos? ¡Voten! Y yo publico los resultados en esta sección... Siempre y cuando me voten a mí, claro... :)

URUGUAYO FUTBOLERO

Dos temas y trataré de ser breve:

1) Realmente me encanta su revista, es sin duda la mejor que he visto, ya sea argentina, española o mongólica (lease de Mongolia) :) pero acá en Uruguay llegá con TRES!!! O CUATRO !!!! meses de atraso, porqueee!?? estamos a 1 hora de barco cheee!!, el otro día fui a Buenos Aires y me traje la de Diciembre y Enero, pero no da para ir cada 2 meses, podrán hacer algo para mejor. eso?

2) Perdón si empiezo con las quejas, pero fue un tema que me sobrepasó. En mi trabajo y hablemos bajito para que no escuchen mis jefes debemos ser los que más jugamos a los juegos FIFA en el mundo, con una LAN que funciona de maravilla, somos los mejores Tester, BetaTester, AlfaTester etc.,etc., de estos juegos, haciendo emocionantes torneos mano a mano y en grupos.

Luego del lamentable FIFA 97 llegaron los Road to World CUP 98 y el World CUP 98, dos juegos IMPRESIONANTES y que si bien son similares, no son iguales ni nada por el estilo el World CUP tiene muchas más opciones de manejo y arreglos a muchos BUGs del anterior. Yo con un compañero íbamos (en el wc98) más o menos 122-107-49 (Perdidos, Ganados y empatados) por lo cual lo conocemos bastante bien, cuando apareció el "MAGNIFICO" FIFA99 y acá viene mi crítica.

Ustedes le dan un puntaje casi perfecto diciendo que es algo casi insuperable por lo que yo enumero lo que todos, y digo absolutamente todos pensamos en mi oficina:

1) El juego es una maravilla en cuanto a la parte gráfica, parece en algunos momentos que estamos frente a un televisor y a un partido real, no frente a la PC, especialmente en mi casa, VOODOO 2 12 mb, y Celeron 300 MHz, 96 MB RAM, además soluciona algunas cosas del WC98 como la de pararla de pecho y correr al mismo tiempo y otras cosillas.

Pero: 2) El juego ha perdido enormemente realismo en comparación con el World Cup 98, uno puede hacer 5 pases en 2 segundos, todos llegando a los pies del compañero, todos parecen ser Maradona, Franchescoli o Pelé (para quedar bien con todos).

3) La mayoría de las Fintas no tienen ningún resultado favorable y comunmente los defensas son más rápidos que los Delanteros.

4) El modo Multiplayer es lamentable, sólo hay que llegar a 3/4 de cancha y tocarla al medio, 95 % de las veces llega a un delantero y pegándole a un ángulo es casi siempre Gol.

5) Decidí llevarlo a mi casa y en modo Single contra la máquina tampoco me gustó.

En definitiva, seguimos jugando al World Cup 98 en mi trabajo, Gracias EA Sports por una gran desilusión. Bueno, en Internet hay una página www.fifagaming.com y cuando salió el Fifa 99, en el chat que hay ahí todos pensaban lo mismo que nosotros.

No me quejo más y me gustaría ver este mail en la revista a ver si alguien más piensa como yo.

Les mando un saludo enorme y las más sinceras felicitaciones, sigan así de corazón.

elandrew@redfacil.com.uy
Andrés Rodríguez

Como podés ver, publicamos tu impresión sobre el juego (nos gustan las diferencias de opiniones, siempre y cuando la crítica tenga un fundamento), pero seguimos pensando sin dudas de que el FIFA '99 es un gran avance con respecto al World Cup 98, y el mejor juego de fútbol que existe en la actualidad. Por eso se merece el puntaje de 96%.

Lo del atraso de la revista en llegar al exterior fue porque la idea de exportarla surgió tres o cuatro meses después de que saliera acá en Argentina, y por eso el desfasaje. Prometemos que de a poco lo vamos a ir solucionando hasta que las cosas estén más o menos parejas para todos.

REDACTORES ESTRELLA II

Amigos de XTREME PC:

Me comunico con Uds. por primera vez y quisiera empezar por expresar mi reconocimiento a los colaboradores que hacen los reviews (sabiendo que tienen que terminar todos los juegos que revisan). Debe ser un verdadero sufrimiento tener que jugar a juegos larguísimos que terminan teniendo una puntuación final menor al 40% y que encima gracias a sus bugs se hacen casi injugables. Pero bueno, para eso les pagan :)

Bueno, basta de elogios, ahora quisiera me respondan algunas preguntitas:

1) ¿Los nuevos Pentium II de 500 y 550 MHz, los probaron? Si es así, denme su opinión y si no, ¿Podrían hacer una nota en la sección hardware?

2) De la saga Street Fighter ¿Cuál fue el último para PC? ¿Va/n a salir otro/s?

3) ¿En qué consiste el Aureal 3D? ¿Podrían hacer una nota al respecto?

4) Querría saber el precio aproximado de los parlantes de Creative de 4 satélites: PC Works, Soundworks y Microworks.

5) Leí en el número de Enero de XTREME PC y noté que en el Correo de Lectores no se habló nada del CD que acompañaría a la revista. Entonces: ¿Cuál es el veredicto final? ¿Habrá o no CD?

6) ¿Qué características tendrá el nuevo Mortal Kombat?

PD: ¿Notaron como desde la aparición de XTREME PC ha quedado evidenciado el bajo nivel de otras revistas, que intentaron mejorar pero sin poder ni igualar a ésta?

PD2: A los que están en contra de juegos como el Carmaggedon I y II por la violencia que contienen, que miren un noticiero y luego de ver que la realidad es más triste que se callen la boca.

Saludos y no sigan así, si no mejor, como lo hacen mes a mes.

Rodrigo Gustavo Piazzo
Buenos Aires

1) No, todavía no los probamos, y ni bien los tengamos a mano vamos a contarles qué tal funcionan. 2) El último es el Street Fighter Alpha 2. 3) En el número 14 de XPC tenés un informe sobre las últimas placas de sonido,cuáles soportan y qué es el Aureal 3D. De todas formas te comento que es un sistema por el cual las placas posicionan los sonidos en el espacio creando un efecto 3D que te "rodea". 4) Van de los $75 a los $375 5) Mirá, lo del CD todavía lo estamos discutiendo, pero lo cierto es que con el mal momento que está pasando el país creo que no sería justo sacar un CD ahora y obligar (es casi imposible hacer que el CD sea optativo en la

compra) a la gente a pagar más por algo que tal vez no quiere. Al fin y al cabo, el CD, o un video, o un peine o cualquier cosa que pongan en una revista no hace que la revista sea mejor o peor, ¿No te parece? 6) Por el momento hay poca información con respecto al MK5, lo que se sabe es que los desarrolladores de la saga están realizando un nuevo título que no tiene nada que ver con los Mortal, y después se van a volcar a generar el nuevo capítulo de la saga, que prometen va a ser revolucionario. Esperemos que así sea.

OPS...

Hola Xtreme PC, me llamo Mario y soy un devorador de la revista desde el número 1. Tengo 25 años y empecé con la computación con la vieja MSX. Le estoy agradecido al Mame por poder jugar todavía a aquellos añorados y "simples" juegos. Antes de Uds., leía revistas americanas e inglesas de Juegos para PC, ya que lo que había acá dejaba mucho que desear (eso sí, me costaba y siguen costando $ 20 con CD).

Mediante este e-mail quiero agradecerles por la publicación y darles ánimos para que cada día se puedan superar por lo menos un poquito. Quiero agradecerle también a Gonzalo Domínguez, que publicaron su carta en la Xtreme PC de Diciembre, ya que soy un fanático de los juegos de fútbol, y en especial de la saga FIFA y gracias a sus patchs pude jugar la Liga Argentina en el FIFA ´98 y en el ´99 también. Estoy un poco en desacuerdo con Xtreme PC por una contestación de una carta que apareció en la revista de Enero ´99, en la cual un lector pedía información de un juego que se llama Championship Manager 2 (CM2). Creo que estuvo un poco floja la contestación de falta de información acerca de ese juego ya que nadie lo comercializa en el país. Yo creo que hay varios y muchos juegos que todavía no se comercializan en el país, ya que es un mercado que recién comienza a surgir, y, gracias a la nueva ley antipiratería va a seguir expandiéndose a pasos agigantados. Dicho juego es un juego de origen británico y que está distribuído por Eidos, y en su nueva versión, la 3, que aparecerá en Febrero de ´99, incluirá la Liga Argentina de Fútbol. Como este juego Manager que me parece excelente, hay otro Manager de Electronic Arts que es de los creadores del FIFA, que es el Premier League Manager. De suelo británico está por aparecer, que está la demo en Internet, el World League Soccer 2, apadrinado por el terror de los argentinos Michael Owen. La primera parte me pareció excelente, una fuerte competición para el Rey FIFA. La segunda parte ya esta dando que hablar gracias a su demo (lástima que es un poco "pesado" para bajarlo, ya que ocupa aprox. 20 MB). No sé sí yo habré entendido mal la contestación de dicha carta.

Espero que no se ofendan por el "palo" que les mandé. Es sólo una aguja en medio de Xtreme PC.

Les quisiera pedir que me confirmen la fecha de salida de un juego de Electronic Arts de Boxeo, que según Ud. aparecería en el Verano del ´99, ya que para consolas ya apareció.

Espero que sigan así y que cada día que pasa sean un poco mejor (no sé sí es posible, ya que para mí tienen un nivel superlativo).

Gracias.

Mario
mariob@ciudad.com.ar

Fuí responsable de un ataque de vagancia pasajero, y me hago cargo de no haberle brindado la información que correspondía sobre el Championship Manager. Lo admito y pido disculpas, pero por favor no me echen de la cancha! :)

LA EXTINCION DE LAS AVENTURAS GRAFICAS

Señores XPC:

Ya me conocerán, soy Rolando y les escribo no sólo para saludarlos, sino para mostrarles estos dibujos que acompañan al disquete, los cuales estuve preparando con amor y esfuerzo toda la mañana del 28/12/98. Ya sé que reciben muchos dibujos, al menos eso creo, así que... ¿Por qué no hacen una columna, de al menos una carilla, para mostrar los dibujos? Es una idea que se me ocurrió, ya que le daría la posibilidad a los lectores de mostrar sus trabajos talentosos (cosa que le faltan a los míos, talento), o fotos, también podría ser.

Me gusta mucho el nuevo formato de la revista, creo que es mejor que el anterior, por lo cual los felicito.

Tengo varias razones para estar feliz: Vacaciones, y que en Febrero me compro un fierro nuevo. Pentium 300 Intel, kit 36x, bla, bla, bla, como dirían los piojos. Así que los juegos de última generación me van a entrar, pero aún así las casas de software tendrían que ponerse las pilas, no pueden pensar que todo el mundo tiene la súper computadora. También quiero hablar, si me permiten, de lo que me gusta llamar "la extinción de las aventuras gráficas", porque a partir de hace dos años sólo salen unas 8 COMO MUCHO, de las cuales 3 ó 4 son ACEPTABLES, a mí es muy difícil que no me guste una aventura gráfica, pero vivo en Ballester, y hay unas 7 casas (de las cuales yo voy a 5, porque hay dos inaceptables en atención) y no tienen una gran variedad de juegos. Es decir, en la revista veo un juego espectacular, como el Sanitarium, o el Hopkins FBI, y acá no están.

Yo hablo de esto por lo que veo. Acá en San Martín hay, en todas las casas de computación, 40 juegos de simuladores, arcade, estrategia, etc. y 10 de aventuras gráficas, y algunas son de rol o tipo arcade, que realmente no se llaman aventuras gráficas, como también la mayoría son nuevas, y no EXISTE alguna de hace tres años o más. Gracias a dios que salen algunas como el Monkey 3, el Broken Sword o el Grim Fandango, que no lo puedo jugar en mi actual computadora.

Espero no haberlos aburrido con mi discurso, pero es lo que yo creo.

Chau

Rolando José Paolone
Villa Ballester

Gracias por tus dibujos, Rolando, pero creo que por falta de espacio en el Correo sería imposible poner los dibujos que mandan. Ahora, si todos quieren que los pongamos, puedo armar una columnita con los mejores o algo así. No sé, opinen y después vemos que se puede hacer.

MAS DE AVENTURAS GRAFICAS

Estimados amigos:

Aquí estoy de vuelta con Uds., porque esta no es mi primera carta, el motivo de la presente es para comentarles que acabo de terminar el Grim Fandango, por supuesto antes de que uds. publiquen las soluciones, por que jugar una aventura gráfica de la envergadura del G.F. con las soluciones al lado no tiene sentido alguno, en más, me parece una picardía imperdonable, pero ahora que lo terminé me siento un poco triste ya que ¿Cuánto tendré que esperar para volver a jugar una aventura gráfica tan divertida como el G.F. ? Donde uno a medida que va pasando escenas va conociendo y encariñándose de los personajes que aparecen (A Glottis le doy el "Oscar" al mejor actor de reparto). Algo parecido me pasó cuando jugué al The Course of Monkey Island y acabo de nombrar un segundo juego espectacular cuyo denominador común con el primero es la firma Lucas Arts. Por todo esto ahora va mi verdadera consulta: ¿Existe en este momento alguna aventura gráfica que valga la pena jugar para ir matando el tiempo mientras espero el lanzamiento de la última aventura gráfica del glorioso Lucas "Indiana Jones and the Infernal Machine"? y otra pregunta totalmente distinta ¿Qué pasa con el Knockout Kings y el Tiberian Sun que no salen?

Esperando tener repuestas a la brevedad aprovecho la oportunidad para desearles un 1999 espectacular y saludarlos con mis más sinceros afectos.

Carlos Macherione
carnoe@ciudad.com.ar

1) Creo, a mi entender, que podrías jugar al nuevo Quest for Glory de Sierra (eso siempre y cuando te guste la onda de las aventuras de Sierra). 2) Las compañías suelen retrasar muchas veces las fechas de salida de los juegos, pero lo importante es que estos dos juegos que vos nombras por el momento gozan de buena salud y tendrían que estar disponibles en poco tiempo (especialmente el KK).

LOS JUEGOS SON UN ESCAPE

Queridos Xtremos:

Jamás pensé que a los 33 años, estaría aquí sentado, escribiendo a una redacción dedicada a una publicación de juegos para PC. Pero aquí estoy, y lo hago encantado.

Soy químico industrial, y paso la mayoría del día sentado frente a un equipo, operando un fucking Autocad, el cual por cierto, ya detesto. Así es que, imagínense, que me escapo a menudo (diría que demasiado) hacia los juegos.

Así los conocí hace más de un año, así los sigo hasta ahora, y así les agradezco, haberse cruzado en mi camino.

Como no quiero caer en el lugar común, sólo les voy a decir una cosa: Son "La revista de juegos para PC" y eso es todo.

Gracias por todo, y les envío el más grande abrazo.

Marcelo Darío
Ituzaingó - Buenos Aires

HALF LIFE Y OTRAS YERBAS

Hola XPC:

Amigos....que digo amigos...HERMANOS de XPC...es un honor salir en su revista - si es que la publican (jeje) -. La verdad es que los juegos de pc (pobremente tratados por otras revistas) son delicias en las manos de ustedes. Hay cosas que me molestan de su revista pero para que buscarle la quinta pata al gato, ¿No?

Antes que nada quisiera decir que es muy lindo lo que estan haciendo en la Zona 3D, explicar los yeites del DM (algo que tuve que aprender solito). Yo la verdad no sé si juego mal o bien porque nunca pude jugar en internet, solo juego en LAN con unos amigos, ya que cuando me quise conectar el ping nunca bajaba de ¡500!, injugable.

El otro día, divagando se me ocurrió que por que no hacen un campeonato de algun juego? (Q2, Unreal, HL), ya sea como la presentacion de Q2 todas en red en un mismo sitio o por internet, y en vez de sortear las placas las dan de premio. Que escriban los amigos de xpc para apoyar la moción y a ver si alguna empresita se presta para promocionar!! igual eso queda a cuenta de ustedes, la idea esta dada.

Bueno, ahora voy a hacer unas preguntillias (no se salvan ni a palos)

1) ¿El Half-Life tiene los mismos requerimientos que el Q2 o por las modificaciones que le realizó Valve ahora necesita más máquina?

2) Quisiera que me den servers para jugar Q2 y Unreal de Argentina, ¿Puede ser?

3) ¿Hay algún server nacional de Dune 2K?

4) La DM3D II está optimizada para PII. ¿Igual se merece aplausos en un P1? (ustedes me entienden).

5) En el número 15 Christian Grammatico les preguntó cómo hacer las fan y spike fatalities y le respondieron que estaba mal la distancia, yo creo que entendieron mal la pregunta ya que no la podía hacer porque son stage fatalities, o sea que las tiene que hacer en la pantalla del ventilador (Fan) y en la pantalla de los clavos (Spike) y las dos deben hacerse al lado del oponente. 6) Esta pregunta es de curioso nomás, en el Half-Life, los Osprey y los Apaches que aparecen en las fotos, se pueden derribar, abordar o son sólo meros decorados? Ante todo muchas gracias por leer mi carta y por responder.

Quiero mandarle un saludo muy especial a todos los lectores FIELES de XPC que como yo apoyamos a XPC y queremos que cada día crezca más, y a todos los que hacen que XPC esté en nuestras manos. A todos ¡GRACIAS!

PD: Aguante Rage Against The Machine!

PD2: Estoy 100% de acuerdo con Sebastian G. Casañas

Alvaro L. Alonso
icarus_22@mixmail.com

1) Sí, necesita un poco más de máquina. 2) Entrá a la página de Ciudad Internet (www.ciudad.com .ar) y fijáte en la sección de juegos que ahí están los números de servers para los dos juegos, además de un servidor para juegos de Activision y otras cosas más. 3) Que yo sepa no. 4) No, la placa no tiene la misma perfomance en una Pentium II que en una Pentium. Algo más rápida va a ser, pero la diferencia se nota en una Pentium II. 5) Creo que le entendí mal, o tal vez era eso lo que me preguntaba. De todas formas, creo que no hay que estar justo pegado sino a una cierta distancia, ¿No? 6) Los helicópteros (al igual que los tanques) se pueden destruir, no conducir. Hubiera estado bueno manejarlos, ¿No? Pero ya no sería el HL, sino el Longbow 2 :)

EL FAN NUMERO 1

¡Saludos Xtremepcnianos!

Soy Nicolás de Brea y me autodefino como el fan número 1 de esta grandiosa, excepcional, sensacional e insuperable revista ARGENTINA, que ustedes hacen mes a mes.

Cuando iba al kiosco de revistas no sabía qué comprar, lo único que había era tan sólo un par de revistas españolas aburridas y una que otra de USA (tal como dice Omar G.L. Munarriz en el número 14). Hasta que un glorioso día pude ver que había una nueva revista en el stand, salía $4,90 y en el borde superior decía hecha en Argentina, no dudé más y en ese momento me la llevé (no piensen mal, me la compré).

Empecé a leerla y me fasciné al segundo, y fue (aunque dudo que piensen lo contrario) LA MEJOR REVISTA QUE LEI (y que leeré) EN TODA MI VIDA.

Bueno, basta de halagos (aunque creo que no fueron suficientes) y vayamos al grano.

1) Tengo un control para mi computadora que tiene seis botones y hace alrededor de dos meses que lo tengo, pero todavía no logro calibrarlo a la perfección. ¿Qué me conviene? ¿Comprarme el control Sidewinder digital, o el juego Grim Fandango?

2) Tengo una computadora Pentium II de 300 MHz pero desgraciadamente no tengo una buena aceleradora gráfica, lo que tengo es una aceleradora Trident de 4 MB, y los juegos de hoy están requiriendo cada vez mejores plaquetas: ¿Qué me conviene de todo esto? ¿Comprarme algo del punto uno, o esperar y ahorrar para comprarme una buena placa aceleradora?

Les mando unos enormes saludos y espero que sigan haciendo lo que han hecho hasta ahora: Lo mejor.

PD: Sigan haciendo esos concursos que están buenísimos (por cierto, yo gané el primer puesto en el de CD Market, en donde ser sorteaba un volante Thrustmaster Nascar Pro Racing Wheel y el juego F1 Racing Simulation).

Nicolás Brea
Barracas - Capital Federal

Yo te recomendaría que te guardes la plata para comprarte una placa aceleradora de 3D, porque es una lástima que tengas semejante máquina y no la aproveches con una placa de esas características.

NEED FOR SPEED III

¡Hola! Mi nombre es Ignacio Garcia Mena. Cuando me enteré que en el Need for Speed 3 se podía ver el tablero lo quise ver yo también. Primero creía que era por la placa 3D, pero no es necesario tenerla, para todos los que la quieran tener es sólo una combinación de cámaras:

1) Interior
2) Techo
3) Helicóptero
4) Ninguno

y en Graficos poner más opciones y Distancia Visible LEJANA.

Yo no podía ver el tablero, pero en la casa de un amigo que no tiene placa 3D pudimos ver el tablero, me fijé en las cámaras y probé en mi casa pero no andaba, cuando puse LEJANA pude ver el tablero con y sin placa 3D.

Bueno, aunque escribí un poco tarde espero que publiquen mi carta ya que es importante para varios lectores.

Bueno, gracias, y les digo que es la mejor revista de juegos que haya visto. Sigan creciendo porque aún les queda más.

PD: Cualquier duda sobre el need me consultan a mi dirección de internet.

Ignacio García
nachogm@impsat1.com.ar

CONSULTA A FERNANDO BRISCHETTO

Lo primero de todo es felicitarte por tu sección de Emuladores, me parece un informe muy completo, y lo que te quiero pedir es lo siguiente ¿Donde consigo la última versión del MAME (con los juegos incluidos)? Porque me estoy volviendo un adicto de estos vicios que son los emuladores, te cuento yo solamente tengo la versión que está en Ciudad Digital y se que es muy limitada para jugar con las novedades de este género. Por eso te pido que me des alguna ayudita de alguna persona o lugar o sitio Web que pueda conseguir todo esto. Te mando un saludo enorme y esperando pronto tu respuesta muchas gracias.

Pablo Flomenboim
flomen@ciudad.com.ar

Los emus los podés conseguir en www.dav-esclassics.com, en cuanto a las ROMS es difícil de decir. La mayoría de los sitios las retiraron. Siento no poder ayudarte con esto. Saludos! Fernando.

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: XTREME PC Correo de Lectores - Hipólito Yrigoyen 3718 5to piso (1208) - Capital Federal
E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar

próximo número

PARA QUE VAYAS SABIENDO QUE ES LO QUE SE VIENE

Otra vez llegamos al final de nuestro encuentro mensual y nos disponemos a despedirnos, no sin antes comentarles (que quede entre nosotros) algunos de los juegos que analizaremos en el próximo número.
En materia de Previews estarán: Kingpin el nuevo proyecto de Xatrix Entertainment (los creadores de la saga Redneck Rampage), aunque ahora utilizando el engine de Quake II (totalmente modificado y prácticamente irreconocible) en un juego ambientado en un mundo de pandillas, cuyos integrantes son algo más que asesinos a sangre fría y Driver, un novedoso producto de Reflections (creadores de las dos entregas de Destruction Derby y otros clásicos en Commodore Amiga), que ahora nos ofrecen un nuevo juego de coches, pero ambientado en varias ciudades donde podremos manejar a nuestro antojo (sin reglas) mientras realizamos las locuras más increíbles que podamos imaginar... Todos los detalles en el próximo número. También estarán los Reviews de dos juegos super prometedores: Baldur's Gate, con todo el potencial de dejar a Diablo por el piso y Resident Evil 2, la continuación de una de las aventuras más sanguinarias de la historia. Pero como siempre, todo esto y mucho más, el mes que viene... Nos vemos...

Previews

- A-10 Warthog
- Babylon 5
- Driver
- Kingpin: Life of Crime
- Y los futuros sucesos...


Kingpin: Life of Crime

Reviews

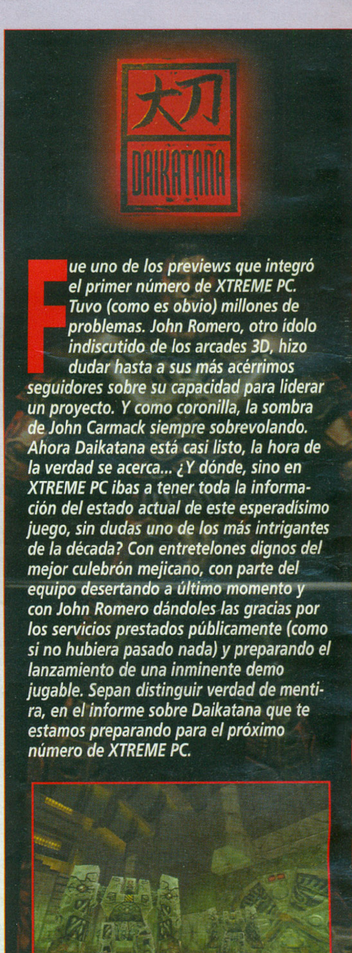
- Baldur's Gate
- Resident Evil 2
- Close Combat III
- Luftwaffe Commander
- Beavis and Butthead Do U
- Wargasm
- Return to Krondor
- Y los últimos lanzamientos del verano...


Baldur's Gate

Además...

- Hardware: Analizamos los últimos accesorios
- Las secciones clásicas
- Correo de Lectores
- Soluciones: La guía para llegar al final de Quest for Glory V: Dragon Fire y los trucos de todos tus juegos favoritos.
- Más todo lo que esperas de ésta, "tu revista" de juegos para PC...

NUMERO DIECISIETE EN LOS KIOSCOS EL 2 DE MARZO NO TE LA PIERDAS!



Fue uno de los previews que integró el primer número de XTREME PC. Tuvo (como es obvio) millones de problemas. John Romero, otro ídolo indiscutido de los arcades 3D, hizo dudar hasta a sus más acérrimos seguidores sobre su capacidad para liderar un proyecto. Y como coronilla, la sombra de John Carmack siempre sobrevolando. Ahora Daikatana está casi listo, la hora de la verdad se acerca... ¿Y dónde, sino en XTREME PC ibas a tener toda la información del estado actual de este esperadísimo juego, sin dudas uno de los más intrigantes de la década? Con entretelones dignos del mejor culebrón mejicano, con parte del equipo desertando a último momento y con John Romero dándoles las gracias por los servicios prestados públicamente (como si no hubiera pasado nada) y preparando el lanzamiento de una inminente demo jugable. Sepan distinguir verdad de mentira, en el informe sobre Daikatana que te estamos preparando para el próximo número de XTREME PC.



¡DEVORATE EL CAMINO!

Powerslide es el juego de carrera off-road que te hace devorar el camino. A través de increíbles terrenos post apocalipticos y fantasmagóricas ciudades abandonadas; enfrentando caminos de montaña, rutas heladas cubiertas de nieve, saltando grandes cañones, surfeando en el barro y sobreviviendo en peligrosos ambientes urbanos o al aire libre. Estarás dejando suelto ese demonio de la velocidad que siempre llevas dentro.



Graficos a toda velocidad moviendo mas de 300.000 poligonos en pantalla a 60 cuadros por segundo.

Terribles acrobacias: saltos, vuelcos, caidas, tirabuzones y coleadas!

8 traicioneras pistas tanto en espacios abiertos como en oscuras cavernas mas 4 pistas extra!

Modelacion fisica con 6 grados de libertad te permite enfrentar realisticamente cada obstaculo!

Distribuye:



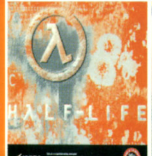
San Luis 3065 (1186) Cap. Fed.
Tel/Fax: 962-7263 (lineas rotativas)
www.edusoft.com.ar



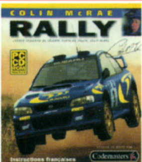
GT Interactive Software



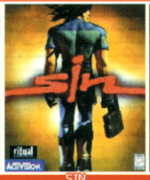
SATISFACCIÓN PARA IMPACIENTES...



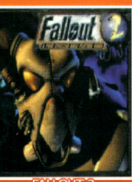
HALF-LIFE



COLIN Mc. RAE RALLY



SIN



FALLOUT 2



ROGUE SQUADRON



GRAND PRIX LEGENDS



THIEF



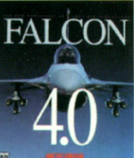
RECOIL



WWII FIGHTERS



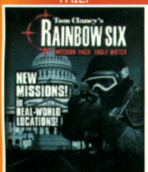
EUROPEAN AIR WAR



FALCON 4.0



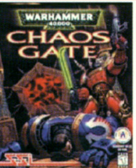
STARCRAFT: BROOD WARS



R. SIX: WATCH EAGLE



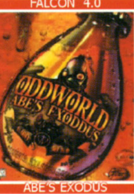
TYCOON II



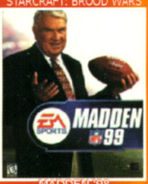
CHAOS GATE



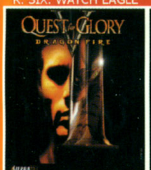
GRAND TOURING



ABE'S EXODUS



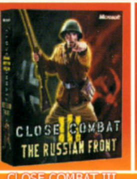
MADDEN '98



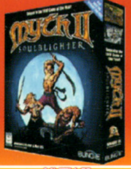
QUEST FOR GLORY V



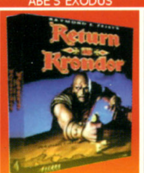
WARGASM

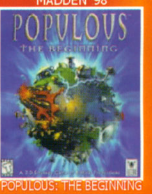


CLOSE COMBAT III



MYTH II





POPULOUS: THE BEGINNING

ACCESORIOS



Ahora, los nuevos Wicked H3D Eyewear, se se pueden usar con cualquier placa 3Dfx de 8Mb o más !!!



THRUSTMASTER Nascar Sprint

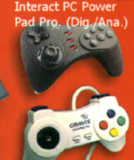
Envío al interior sin cargo !!!





THRUSTMASTER Formula T2

Interact PC Power Pad Pro. (Dig./Ana.)





GRAVIS PC game Pad Pro Programable

DIAMOND Rio -Reproductor de archivos Mp3-

TEPPRO HULK III Voodoo II 12MB



TEPPRO Banshee 16Mb AGP

Av. Córdoba 1170 / 1176 TelFax: 4375-1464 e-mail: memotec1@impsat1.com.ar

ENVIOS AL INTERIOR - TARJETAS HASTA 12 CUOTAS

Solicitá al 372-5900 tu catálogo gratis de ofertas y novedades









